İKİ DEV POSTER: HOGWARTS LEGACY, DEAD SPACE REMAKE

#307 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

2023/02 - NİSAN / MAYIS 49.90 TL (KDV DAHİL)

LEVEL

www.level.com.tr

#307 LEVEL

RESIDENT EVIL 4™



DEAD SPACE REMAKE | HOGWARTS LEGACY
COMPANY OF HEROES 3 | ATOMIC HEART | WILD HEARTS | REDFALL
WO LONG | OCTOPATH TRAVELER 2 | FORSPOKEN
FIRE EMBLEM ENGAGE | THE SETTLERS: NEW ALLIES

RESIDENT EVIL 4

Nisan / Mayıs 2023



KKTC Fiyatı: 62.00 TL



Bu son olsun...

Stephen King'in çok sevdiğim eseri Maça Kızı'ndan bir alıntı...
"Geçmiş ansızın kapınızı çalabilir ve sizi nereye götüreceğini asla bilemezsiniz, tek yapabileceğiniz gitmek istediğiniz bir yer olmasıdır."
Hayır, annemin "iki tane korkunç deprem olmuş" diye beni sarsarak uyandırmasıyla zihnimde yolculuk yaptığım yer, kesinlikle tekrar gitmek isteyeceğim bir yer değildi. "Hava çok soğuktur" diyebildim sadece.
İlk görüntüleri gördükten sonra zihnimde Marmara'daki depremzedelerden birisi olduğum yıllara gittim, döndüm. Defalarca. Sonraki on beş gün de televizyonda, Twitter'da haber, umut kovalamakla geçti. Bilgisayarı açamadım, film veya dizi izleyemedim, oyun oynayamadım. Oraya kilitlendim, kaldım.
Ve bolca lanet ettim. 1999 yılında ve sonrasında yaşadığımız tüm büyük depremlerin ardından, bu sahneleri hala görebiliyor olmamıza lanet ettim...
Depremden zarar gören ve yakınlarını kaybeden herkese sabır diliyorum.
Geçmiş olsun.

---

kursat@level.com.tr
@kursatzaman
@kursatzaman
/kursatzaman

LEVEL'ın bu sayısı, sizlerle bir ay gecikmeli buluştu. LEVEL ekibi olarak ne dergiyi zamanında bitirebilecek bir psikolojideydik, ne de Mart başında "yeni sayı çıktı!" diye reklamını yapma isteğimiz vardı. Erteledik...
İşte böyle, 114 sayfaya üç ayın içeriğini sığdırmaya çalıştığımız (çünkü dergiye 16 sayfa eklemenin maliyeti çok yüksekmiş) bir sayı oldu. Galiba başardık ancak yazıları sığdırmak için yapmadığımız akrobasi kalmadı. Pek çok başarılı oyunun bir araya gelmesiyse bu ayın bonusu oldu.
Umarım bu sayının dolu dolu içeriğinden keyif alırsınız.
Tekrar buluşmak dileğiyle,

Kürşat Zaman
Yayın Danışmanı





































DB
DOĞAN BURDA DERGİ

#307

İÇİNDEKİLER



Nisan - Mayıs

4 Nisan
Hogwarts Legacy (PS4, XONE)
Meet Your Maker (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Road 96: Mile 0 (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)
Creed: Rise to Glory – Championship Edition (PSVR2)

6 Nisan
Everspace 2 (PC)

7 Nisan
EA Sports PGA Tour (PC, PS5, XS)

11 Nisan
Tron: Identity (PC, Switch)

12 Nisan
Ghostwire: Tokyo (XS)

14 Nisan
Mega Man Battle Network Legacy Collection (PC, PS4, Switch)

18 Nisan
Minecraft Legends (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)
The Mageseeker: A League of Legends Story (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)
God of Rock (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)
Puzzle Quest 3 (PS5, PS4, XS, XONE)

19 Nisan
Horizon Forbidden West: Burning Shores (PS5)

21 Nisan
Dead Island 2 (PC, PS5, PS4, XS, XONE)

25 Nisan
Afterimage (PC, PS5, PS4, XS, XONE)
Strayed Lights (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)

27 Nisan
Bramble: The Mountain King (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)
Omega Strikers (Switch)

28 Nisan
Star Wars Jedi: Survivor (PC, PS5, XS)
Monster Hunter Rise: Sunbreak (PS5, PS4, XS, XONE)

2 Mayıs
Redfall (PC, XS)
Age of Wonders 4 (PC, PS5, XS)

8 Mayıs
Darkest Dungeon II (PC)

12 Mayıs
The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (Switch)

16 Mayıs
Amnesia: The Bunker (PC, PS4, XS, XONE)
Atlas Fallen (PC, PS5, XS)

18 Mayıs
Endless Dungeon (PC, PS5, PS4, XS, XONE, Switch)

26 Mayıs
Suicide Squad: Kill The Justice League (PC, PS5, XS)

30 Mayıs
System Shock (PC)





Yemeksepeti PROTALITY DROPSTARS'ta Şampiyon Entropiq!

Türkiye ve Orta Doğu'nun en prestijli PUBG: BATTLEGROUNDS turnuva serisi PROTALITY Series, 2. yılına özel olarak gerçekleştirdiği daha rekabetçi ve yeniliklerle dolu Yemeksepeti PROTALITY DROPSTARS etkinliğini tamamladı. Yemeksepeti PROTALITY DROPSTARS'ın şampiyonu Entropiq oldu. Entropiq, PROTALITY tarihindeki ilk şampiyon EU ekibi unvanına da sahip oldu.

Her mücadele gününde beş farklı maça sahne olan PROTALITY DROPSTARS, 24-27 Kasım'da Açık Elemeler ile başladı ve dört farklı lobide toplam 64 takım Grup Aşamasına çıkmak için mücadele etti. En iyi 12 takımın davetli 12 takıma dahil olduğu Grup Aşaması iki aşamaya ayrıldı. 24 takımlı Şöhretler Masası Upper Bracket, üç günde üç farklı gruba ayrılan takımların birbiri arasındaki mücadelesine sahne oldu. Üç günün sonunda en iyi 8 takım direkt olarak Final Aşaması biletini alırken, kalan 16 takım Acı Tatlar Sahnesi Lower Bracket'ta şansını bir kez daha denedi. İki gün süren Acı Tatlar Sahnesi Lower Bracket'taki çekişmeli maçlardan da 8 takımın yükseldiği Final Aşaması, toplamda üç gün 15 maç sonunda kazananı belirledi.

Entropiq, HEROIC, Question Mark, ACEND, Mercurial, Polish Power gibi yüksek kalibre Avrupa takımlarının yanı sıra, Türkiye'nin en iyilerinden olan HOWL, Digital Athletics, FUT Esports, PCIFIC Esports, STARDUST, HiveX Esports gibi takımlar direkt olarak Şöhretler Masası Upper Bracket'a davetli 12 takımı oluşturdu. PROTALITY, tarihinde ilk defa EMEA lobilerine ev sahipliği yaptı.

Yemeksepeti PROTALITY DROPSTARS, PROTALITY tarihinin en büyük ödül havuzunu oyuncularla buluşturdu. 8.000$'lık ödül havuzunun aslan payını Entropiq alırken, tam ödül dağılımı şu şekilde:

- Entropiq - 2.000 $
- HEROIC - 1.500 $
- STARDUST - 1.000 $
- Question Mark - 1.000 $
- ACEND - 750 $
- Mercurial - 750 $
- HiveX Esports - 500 $
- Polish Power - 500 $

Tüm 12 maç günü, PUBG TR Twitch kanalından Arda "Tropik" Bayram, Buğrahan "Wreckage" Şevke, Oğuzhan "CanAlem" Canalem, Timur "Timurlengx" Günay ve Utku "utimikk" Taşyürek'ten oluşan yayın kadrosunun anlatımı ve analizleriyle seyircisiyle buluştu.

Bu etkinlik ile seride bir ilki gerçekleştirip, Türkçe dışındaki dillerde de canlı yayınlar hedefleyen PROTALITY, Nikolai "Odesskin" Lutsenko, Mikhail "Yarrmosh" Yarmosh, Matti "CastByCopter" Korvenmaa, Patrick "InviSan" Schadewitz, Philipp "Philiimon" Baldauf ve Klaus "Trauni" Parzinger'in bu heyecanı İngilizce, Fince, Almanca ve Rusça dillerinde yorumladı.

PROTALITY Season 5'da ilk kez izleyicilerle buluşan SPECIAL GUEST'in bu seferki konukları Ivo "Kowo" Schenk, Tobias "TheNameIsToby" Wiinblad ve Jarco "DiamondJ_CS" Vervaeke yorumları ile Yemeksepeti PROTALITY DROPSTARS heyecanına ortak oldu.

İki yıldır Türkiye ve Orta Doğu bölgesinde aktif olarak beş büyük sezon ve bir ara sezon etkinliği gerçekleştiren PROTALITY, üçüncü yaşının ilk günlerinde PUBG oyuncuları için yeni fırsatlar ve alışkanlıklar yaratmaya devam etti. 2019 yılından bu yana yapılan her etkinlikte eSports360 ve WeSportsMedia'nın oyun ve espor projelerinde yeni bir zirve olmaya hazırlanan PROTALITY, Yemeksepeti PROTALITY DROPSTARS ile yılın en görkemli şovunu hayranlarına sunmuş oldu.

YİNE

Selam sevgili okur.
Geçtiğimiz Şubat ayında yaşanan felaket ve onu takip eden felaketler zincirinden etkilenen herkese geçmiş olsun dileklerimi iletiyorum. Ruh gibi gezdiğim birkaç haftanın sonunda, kendi adıma bir kayıp yaşamamışken dahi, o anları görmenin, okumanın, duymanın verdiği hissi, benzer hissetmeyen kimseye tarif edebileceğimi sanmıyorum. Ilık bir çay ve No Clear Mind'ın static'i ile selamlıyorum sizleri bu sefer. Sol üst karede gördüğünüz adama daha yakın suratım. Biraz olaylardan uzaklaşalım, oyunlara dalalım, haberler dünyasında son 3 ayda neler oldu derseniz, açıkçası burada muhakkak yer veremediğim olaylar olduğuna eminim. Her firma cephesinde önemli gelişmeler vardı desem yalan söylemiş olmam. Firmaların pandemi dönemi yatırımlarını yavaş yavaş geri çektiği bu dönemde, umarım oyun sektörü çok bir gerileme yaşamaz. İşten çıkarmalar, stüdyo kapatmalar, oyun iptal etmeler gibi kararlar, bunun yanı sıra ülkemizdeki korkutucu denebilecek duyumlar ile bir felaket tellallığı yapmak istemediğim için isim vermesem de bazı şeylerden mahrum kalma fikri, özellikle o şeye çok alıştı iseniz korkunç. Güzel haberler de duymuyor değiliz, zaten bu günlerde tutunduğumuz şeyler de biraz bunlar. Güzel oyunların, siz bulana kadar sizi bekleme gibi güzel de bir huyları var sağ olsunlar, bu güzel oyunların geçtiğimiz aylarda çıkmış olanlarını ilerleyen sayfalarda okuyacağınızı düşünüyorum.
"Bir oyun Y platformunda X'tekinden daha ucuz" gibi naif dertlerin, en büyük dertlerimiz olacağı günlere.
İyi okumalar.
◆ **Mehmet Nalçakan**

XBOX GAME STUDIOS X NVIDIA GEFORCE NOW

Telefondan Forza Horizon keyfi

XBOX isminin yanında bir partnerlik görmeye geçtiğimiz birkaç ayda çok alıştık, Activision Blizzard satın alımından sonra Microsoft'un "Vallahi tekel olmayacağız" hamlelerine devam ediyor. NVIDIA'nın bu satın alımdaki çekimser tavrından sonra tereddüt etmeden "oraya da geliriz kardeşim" diyerek GeForce Now ile olan anlaşmasını müjdeledi. Anlaşma Steam ve Epic Games gibi GeForce Now'da an itibariyle desteklenen platformlarda bulunan Xbox Game Studios oyunlarını sisteme getirmeye başlayacak. Buna örnek olarak Grounded, Sea of Thieves, Forza Horizon 5, Minecraft Dungeons gibi oyunları gösterebiliriz. Anlaşmanın devamında, Microsoft Store'un direkt olarak GFN içine entegrasyonu söz konusu. Kullanıcılar duyuru çıkışının haftasına bu gelişmeleri görmek istese de her şey o kadar hızlı olmayacak gibi görünüyor. Olursa Mayıs, olmazsa Haziran gibi en azından diğer platformdaki oyunlarının tamamını sistemde ekli görmüş oluruz diye düşünüyorum. NVIDIA'nın çekimser tavrının bu gelişmeler sonrasında tam tersine döndüğünü söylemek de lazım, hatta şirket bu konuda eğer satın alım tamamlanırsa tüm Activision Blizzard oyunlarının (Call of Duty, Diablo, World of Warcraft gibi) sisteme ekleneceği sözünü de aldı. Bu hikâyede kazanan oyunculuk olduğu için şahsen memnunum, darısı Sony'nin endişelerine diyelim.









UBISOFT

Seç, beğen, iptal et: Ubisoft'ta sular durulmuyor

Hayır, haberin başında Skull and Bones şakası yapmadım. Ubisoft cephesinden aldığımız iptal kararları, firmanın cesur denebilecek adımlarını son zamanlarda duyuyoruz. Gözlerimizi biraz kısıp bakınca daha temkinli bir Ubisoft görüyoruz. Splinter Cell VR, Ghost Recon Frontline ve duyurmadığı ama kaynak ayırdığı iki oyunu iptal eden Ubisoft, sonrasında duyurulmayan üç projenin daha iptal edildiğini söylemişti. Ar-Ge bölümünde 500 Milyon € bir değer kaybından bahseden firma, Mario + Rabbids: Sparks of Hope ve Just Dance 2023'ün beklediklerinin altında performans gösterdiğini söylemiş. Söyleyen kişi de firmadan rastgele bir insan değil, bizzat CEO'nun kendisi Yves Guillemot. Bu da aslında geçen aylarda Ubisoft'un neden Steam'e geldiğini de kendi başına açıklıyor gibi. Eğri oturup doğru konuşalım, Ubisoft'un Steam'e dönüşü bile beklendiği olumlu tepkiyi alamadı. Oyunları başarımlar olmadan dümdüz şekilde eklemeleri, oyuncuların aldığı bağlantı hataları, Cloud Save'in arada teklemesi gibi durumlar var. Türkiye özelinde de oyunun bölgesel fiyatlandırması diğer platformlar ile aynı değil, yani mösyö bir şeyler yaptınız ama bizde bir karşılığı yok. EA'in her sene FUT ekonomisini sıfırlaması gibi bir mantığa Just Dance'i oturtamadınız, Far Cry'ı kendine has yapayım derken benzer oyunlara çevirdiniz, AC'ler için yıldönümü kapsamında logolu sunum yaptınız. Gayet iyi yürüyen diğer oyunları (AC, FC, R6, Riders Republic, Crew) sağlamlaştırmak adına yapılan bu adım bence mantıklı, ancak belli ki bir düşünce yapısı revizyonu gerekiyor.



NETFLIX

Netflix'in oyun kütüphanesi büyüyor

Geçtiğimiz günlerde çıkan Tomb Raider Reloaded ile aslında bir süredir nasıl bir cevheri ıskaladığımı gördüm. Arattığımda NETFLIX GAMES altında yayınlanan oyun, reklamsız, satın alım olmadan, aslında mobilde en sevdiğim oyun tarzına beni yakınlaştırdı. 2012'de EA'in Android'e ücretli olarak çıkardığı Need for Speed Most Wanted'da yakaladığım Premium Mobil Oyun konseptine koşar adım gidiyoruz. An itibariyle bünyesinde Valiant Hearts: Coming Home, OXENFREE, TMNT, Stranger Things, Spiritfarer gibi yapımları barındıran Netflix, sıkı durun, 2023de bu kütüphaneye 40 yeni mobil oyun ekleceğini duyurdu. Bunlardan en bildiğimiz Terra Nil, siz bu satırları okurken sisteme eklenmiş olmalı. Ufukta bir yerde Assassin's Creed de göreceğimizi biliyoruz. Yazının başında söylemedik ama bütün bu oyunların Netflix sürümleri için aktif bir Netflix üyeliğiniz olması gerekiyor. Temel planını yakın zamanda 64 'ye yükselten firmanın sırf bu sebepten abone kazanmayacağı gün gibi ortada, yine de "zaten ben dizimi filmimi izliyorum, oyun oynarken de başım ağrımasın" diyene çok güzel bir artı. Netflix'in oyun serüveni, oyunu birinci elden geliştirmeye kadar geldi, buradan nereye gider açıkçası merakla takip ediyorum.



KRAFTON

PUBG gibi PvPvE, dereceli gibi espor!

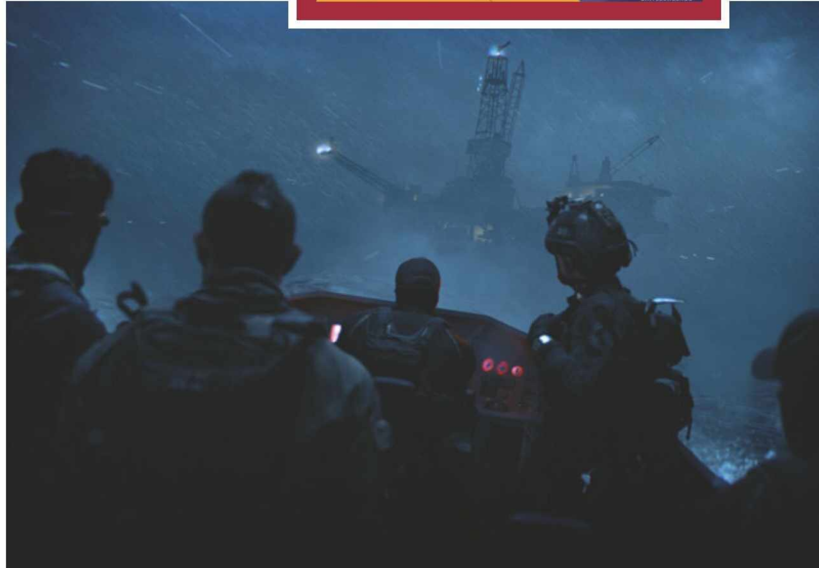
Yakın zamanda 2023'deki PUBG planlarını duyuran ve PUBG'nin 6. yılını kutlayan Krafton, devrim desek yanlış olmayacak bir karara imza attı. Şirketin Standart ve Evrensel PUBG Espor Kural Seti (en: SUPER)'ne yapacağı son güncelleme, oyunun Dereceli Modunun ciddi birtakım özelliklerini Espor Kural Seti ve turnuvalarına taşıyacak. An itibariyle Erangel ve Miramar haritalarında oynanan resmi PUBG Espor maçlarını, yakın zamanda Taego, Vikendi ve Deston haritalarında, Dereceli modda olan M79, İşaret Fişeği, Dağ Bisikleti gibi ekipmanların dahil olduğu bir çemberde (hehe) görebileceğiz. Kamera modu (FPP) ve oyuncu sayısı gibi ayarlarda bir değişim ise henüz yok. Krafton bu vesileyle, espor ve rekabetçi arasındaki farkı ciddi şekilde azaltmış olacak. Şahsen bana seyirci ne izliyorsa onu oynayabilsin düşüncesi çok da mantıksız gelmiyor, ancak uygulamasını görmek lazım. Beni en az bu kadar heyecanlandıran bir başka nokta da Krafton'un PvPvE (hem oyuncuya hem de yapay zekaya karşı savaşacağımız) bir oyun yapma isteğinin olması. PUBG'nin Battle Royale olgusuna nasıl yön verdiğini düşünürsek, Exfil-Shooter mantığına katabilecekleri şeyler çok. PUBG'nin mevcut yapısı bile diğer BR oyunlarına göre daha taktiksel ve ağır olmasıyla biliniyor. Şimdi değilse ne zaman.



CALL OF DUTY

Verilen sözler tutuluyor mu, ıssız Shipment kaldı mı

Call of Duty Modern Warfare II, çıktığı dönemde 2024'e kadar başka bir Call of Duty olmayacak dediğinde, Vanguard'da yaşanan çöküşün firma tarafında ciddiye alınıp Call of Duty'lere nicelik anlamında bir süzgeçten geçeceğini düşündük. En azından söylenenden çıkardığımız buydu. İyi yapılan şeylere bakalım, MW2019, Cold War ve Vanguard, Steam platformunda yerini aldı. Heyecanlanmadan ön bilgimi vereyim, Vanguard kesinlikle fiyatına değecek bir oyun değil. Son Black Ops bayrağını taşıyan Cold War ise halen oynanabilir. MW2019 düşünüyorsanız da onun yerine MWII almanız çok daha mantıklı olur şu durumda. MWII'ye yeni Raid, etkinlikler, sezon bileti, özel paketler falan derken, bir kesimin cebine göz diken modele hafiften dönüş yapılıyor. Buna rağmen oyun senenin en iyi shooter'ı konusunda o kadar rakipsizdi ki, oyunda olması gereken çok temel özelliklerin bazıları geçtiğimiz güncellemede eklendi. İşin hayranlar tarafındaki üzücü kısmı, 2024'e kadar CoD olmayacak duyurusunun çok da tutulmuş olması. Neticede "premium expansion" olarak planlanan şeyin dallanıp budaklanıp bu noktaya gelmesinin suçu hayranların değil. İyi bir şey gelecekse kapımız açık, Sledgehammer, bu defa üzme bizi ne olur.



KISA KISA

•Dönüp duran mavi kirpimiz Sonic'in son oyunu Sonic Frontiers dünya çapında 3 milyon satmış. 3 milyon kere maşallah.

• Riot Games'in müjdelediği üç League of Legends oyunundan ilki The Mageseeker bu bahar çıkıyor, gözünüzü dört açın.

•Tekken 8 duyuruldu, hatta karakterler de nedenini anlamadığım şekilde tek tek duyuruluyor, Paul çok ilginç görünüyor.

• Discord sesli iletişimi, nihayet PlayStation 5'e geldi. Henüz Beta sürümde olsa da fena çalışmıyor.

• Geçtiğimiz aylarda incelediğim Rumbleverse, altı aylık macerası sonunda kapanıyor. Fikir güzeldi ancak tutmadı demek ki.

• Naughty Dog, Uncharted'ın güzel bir macera olduğunu ama arkalarında bıraktıklarını söylemiş. Last of Us'a da aynısını yapabiliriz demişler, dizi böyle gidiyorken zor gibi.

• Embracer, Tomb Raider haklarını Amazon'a 600 milyon dolar karşılığında sattı. Yeni oyun yolda, yetmezmiş gibi dizisi de var. Tüyler diken.

• Dying Light'ın yapımcısı Techland yeni bir Fantasy-RPG projesinin detaylarını verdi. DL2'ye haksızlık edildiğini düşünenlerdenim, umarım akıbeti benzemez.

• Starfield bekleyenlere müjde, 11 Haziran'da Starfield Direct, ertelenmezse 6 Eylül'de de oyunun direkt olarak kendisi geliyor. Yıldızlar bizim olsun.

• Üzücü bir haber ile kapatalım, oyun ve film dünyasının önemli isimlerinden Lance Riddick 60 yaşında vefat etti.

BACK 4 BLOOD

Güldük, öldürdük, yeter. Başka içerik gelmeyecek...

Turtle Rock, geçtiğimiz haftalarda yaptığı bu açıklama ile bizi duygudan duyguya soktu. Back 4 Blood, çıktığı ilk günden beri Left 4 Dead serisinin ruhani devamı olarak görüldü ve yapımcı ekibin ortak olması sebebiyle bu şekilde lanse edildi. Benim gözümde halen rüştünü ispatlamamış olsa da B4B gerçekten iyi bir oyun. Turtle Rock, bir seneyi biraz geçen bu dönemde artık oyuna içerik gelmeyeceğini ve yeni bir şeye başladıklarını bildirdi. Stüdyonun AAA oyun yapan ufak bir stüdyo olduğunu ve hem B4B ile uğraşırken hem de yeni bir projeye odaklanacak iş gücü olmadığını açık açık söyledi. Ben bu açıklamaya sevdiğim bildiğim oyuna içerik gelmeyeceği için bir oyuncu olarak üzülsem de işin editoryal kısmında çok memnun kaldım. İkisini de yapmaya çalışıp B4B dolu olmayan içerikler ve yarım yamalak bir yeni oyundansa, odaklanılmış bir Turtle Rock oyununu tercih ederim. Bugün bu kararı alamayan, hem ayranım dökülmesin hem oyunum silinmesin tavrındaki stüdyolara örnek olmasını da umuyorum. Stüdyonun ne üzerinde çalıştığı ise şu anda bilinmiyor, bekleyecekler varsa Fort Hope'da buluşalım.



HOGWARTS LEGACY

Büyü değilse ne bu kalabalık?

Hogwarts Legacy'i sevdiniz mi bilmiyorum, bence 'bir okulda okuma ve arkadaşlarla macera yaşama hissiyatı' yerine 'Wizarding World evrenindeki bir maceranın başrolündeki büyücü bir çocuk' hissiyatı daha hakimdi oyun boyunca. Yine de evreni sevenler için çıkmış en iyi oyunlardan biri. Hikayesindeki eksiklikler dışında oynanışı keyifli bir oyun sunulmuş olması mutluluk verici. Tek kişilik oyunların şu dönemde, oyuncu yönünde başarı yakalaması ekstra zorken, Hogwarts Legacy bunu başardı, öte bile geçti. İngiltere'de, Elden Ring'i geçen bir satış adedinden söz ediyoruz. Oyun henüz PS4 ve XBOX ONE'a çıkmadı (Mayıs'ta bekleniyor), Switch'i olanlar ise versiyonu Temmuz gibi oynayabilecek. İşler o noktaya geldiğinde satışlar alır başını gider mi düşünce konusu. Oyunu PC'de oynayan kesim için modların da varlığı ile normal süresinin de üstünde bir eğlence sunan Hogwarts Legacy'nin başarısı İngiltere özelinde de kalmadı. Hadi bir Quidditch DLC'si dediğinizi duyar gibiyim, umarım Warner Bros. da okuyordur buraları.



LIFE BY YOU

Bizi, bize, bizle anlatan bir yapım (?)

Bir evde geçimimi sağlayayım, yemek yiyip işe gideyim, azıcık kazandığım parayla evimi güzelleştireyim dediğimde bunları yapmak yerine The Sims oynamak istiyorum. Orada da benzer mücadeleleri verip, 'kendimin daha iyi bir versiyonunu' başarıdan başarıya koşarken görmek geçici bir mutluluk hormonu salgılatıyor bünyeme. Oyunun vaad ettikleri oldukça kompleks şeyler içeriyor. Detaylı özelleştirmenin dışında, gerçek bir dil konuşulan oyunda kendi diyaloğunuzu yazacaksınız sözü benim görmeden inanmayacağım bir şey. Mod ekleme konusunda tam destek sunacak oyunun, 12 Eylül tarihinde çıkması planlanıyor.



KERBAL SPACE PROGRAM 2

Evrende keşfetmediğimiz bir yer kaldıysa diye, Kerbalciklerimiz geri döndü!

Sayfa 17



Redfall



Bir oyuna baktığınızda en fazla kaç tanesine benzetebilirsiniz?

Yapım: *Arkane Studios* ***Dağıtım:*** *Bethesda* ***Tür:*** *Aksiyon* ***Platform:*** *PC, XS* ***Web:*** *bethesda.net/en/game/redfall* ***Çıkış Tarihi:*** *2 Mayıs 2023*

Steve Niles'ın 30 Days of Night isimli sıkı çizgi romanını hatırlayan var mı? Belki aynı isimli korku filmini hatırlarsınız. Redfall'u ilk gördüğümde aklıma Josh Hartnett'in oynadığı film geldi nedense. Aynı kırmızı ton ve olmayan güneş teması sayesinde bir yakınlık kurdum büyük ihtimalle. Neyse, konumuzla çok da alakası olmayan bir giriş yaptım, kusuruma bakmazsınız artık.

Bizlere Dishonored, Prey ve Deathloop gibi zeki aksiyonlar sunan Arkane Studios'un yeni alamet-i farikası Redfall. Microsoft dağıtımcılığında geliştirilen oyun 4 oyunculu co-op desteği ve genel yapısı ile oyun dünyasından da Left 4 Dead'i fena halde anımsatmakta. Sizi mi kıracağım, Back 4 Blood'ı da hatırlatsın, tamam.





Arkane Austin stüdyosu tarafından geliştirilen Redfall'da kıyamet sonrası bir kasabaya gideceğiz. Açık harita sunacak olan kasabada işler hiç yolunda değil çünkü bilinmeyen bir güç tarafından güneş tamamen engellenmiş durumda. Bu da vampirler ve onlara tapan salak insanlar için müthiş bir zemin hazırlamış. Vampir dediğime bakmayın, bu kan emiciler ters giden bir laboratuvar deneyinin sonucu olarak hayat buluyorlar. Hikayenin sağlam bir zemine oturması için oyunun çıkmasını beklememiz gerekiyor, haliyle elimizdeki bilgi kırıntıları yüzünden ince buz üstünde dans ediyor ve kulağa şu an için pek de ilgi çekici gelmiyor.

Dört kişiden oluşan ekibimiz (aklınıza gelen soru parantez ile çözülsün, isterseniz tek başınıza da oynayabiliyorsunuz) ise bu gizemi çözmek ve ortadan kaldırmak için sahaya iniyor. Şöyle bir problem var; herkes istediği karakteri seçebilecek. Dört oyuncu da aynı karakter ile oynayabilecek ve bunun verilmek istenen taktiksel derinliği fena halde baltalayacağı ortada. Neden böyle bir özgürlük verilmiş, anlamadım ama oyun çıktığında bambaşka bir sonuç ortaya çıkabilir, hemen yargı dağıtmayalım.



Her kahramanın kendine has saldırı ve defans özellikleri mevcut, yoksa co-op nişancı türüne kendisini nasıl dahil edecek Redfall? Tecrübe puanı edindikçe tüm yeteneklerinizi geliştireceksiniz elbette, bu da oyunun sürekli evrilmesine yardımcı olacak.

Oyunun bize sunacağı temel dinamiklere bakıp hızlıca Left 4 Dead yapıştırması yaptık ama yapım ekibinden Ricardo Bare bize başka bir şey söylüyor: ''Herkesin bu sonuca varması çok doğal çünkü bunu akıllara getirecek şeyleri sunuyoruz. Ancak oynanış ve genel tecrübeye baktığımızda, Redfall'u Far Cry çizgisine yakın bir oyun olarak görüyoruz.'' Far Cry serisinin geldiği hal ortadayken bu benzetmeyi yapmak doğru mu, emin olamadım.

New England'ı mesken tutan kasabası ile Arkane'in ilk kez gerçek bir mekanı model aldığını görüyoruz. Dishonored ile bol fareli paralel evren Londra'sı, Arkane ile bir uzay üssü ve Deathloop ile 60'larda sıkışan bir hayali ada sunan bu ekibin ilk kez gerçek dünyaya yakın bir tasarımı tercih etmesini yenilik arayışına bağlıyor ve sonucu fazlasıyla merak ediyorum.

Gelelim aksiyon tarafına. Abartılı düşman dalgalarıyla boğuştuğumuz beyin yoksunu aksiyonlardan biri olmak istemiyor Redfall. Bir ana üssümüz olacak oyunda ve burada ana görev seçebilir, NPC'lerle etkileşime girip yan görevler alabiliriz. Arkadaşlarınızla hedefsiz bir eğlence mi arıyorsunuz? O zaman hiç görev mörev almadan Redfall sokaklarına atılın ve düşmanlara dünyayı dar edin.

Tam da bu kısımda önemli iki etken devreye girecek. Birincisi gayet büyük olacağı iddia edilen harita. Redfall'un haritası Prey'in Talos-1'inden büyük olacak. Ada iki ana bölümden oluşacak ve mahalleleri ele geçiren vampirleri ortadan kaldırdıkça yeni Güvenli Ev'ler aktif olacak. Yıkılmış evler, tekinsiz sokaklarla dolu bu ada kasabasının büyüklüğü ile aksiyonu taze tutacağı söyleniyor. Gene konu dışına çıkacağım affınıza sığınarak. Mahalleye vampir saldırısı temasını alın ve lütfen kendi yaşadığınız yerde gerçekleştiğini hayal edin. Komşunuzun, pos bıyıklı bakkalın, satırlı kasabın vampirleri nasıl karşılayacağını ufaktan gözünüzün önüne getirin. Aşırı eğlenceli bir tablo oluşmuş olmalı. Lütfen evet deyin.

Diğer önemli unsur ise atmosfer. Araç kullanmayı aklınızdan çıkarın, her yere yürüyerek gidebileceksiniz. Bu tercih, solo veya arkadaşlarınızla oynadığınızda sizi daha düşük tempoda, önünüze bakıp iyice değerlendirme yaparak oynamaya zorlayacak. Ortaya çıkan resim, vampirlerin cirit attığı Redfall'un her bir köşesinin bize hayatı dar edeceğini müjdelemekte. Karanlığın ve kırmızı tonların hakim olduğu bu dünyada tekinsizlik takımın gizli üyesi olacak gibi. Harika, değil mi?

Elimizdeki bilgiler bunlar ve hepsini masaya döktüğümüzde ortaya çıkan resmin oldukça ilgi çekici olduğu bir gerçek. Her şeyden önce bu bir Arkane oyunu, heyecan uyandırmama, potansiyel taşımama ihtimali yok gibi. Çekici dünyalar yaratma, zeki oyun dinamikleri geliştirme gibi önemli başlıkların uzmanı bu adamlar. Firmanın aksiyon dozu en yüksek oyunu da olacak Redfall ve ilk kez co-op dinamiklerine bu kadar önem verdiklerini görüyoruz. Fazlasıyla yeni şey deneyecek olmaları biraz endişe uyandırıyor ama Arkane'in yüzümüzü güldüreceğine dair inancım tam açıkçası.

◆ **Hakan Orkan**

Seçilebilir dört karaktere ve yeteneklerine kısaca bakalım mı, ne dersiniz?

Remi de la Rosa



Remi bir savaş mühendisi, hayatı boyunca hep cephelerin önünde yer almış bir çılgın. Redfall'daki gizemli olayı araştırmak üzere yola çıkan Remi'nin gemisi ve mürettebatı yok oluyor ne yazık ki. Bribon isimli robot yardımcısı sayesinde Redfall Kasabası'nın sakinlerini kurtarmak artık tek hedefi.

Layla Ellison



Biyomedikal mühendisliği okuyan Layla, her şeyin ters gittiği Aevum Therapeutics isimli laboratuvarda öğrenci. Yaşanan kaza ona müthiş şeyler kazandırıyor; harika bir baş ağrısı ve telekinezi.

Devinder Crousley



Bu ismi çok mu aradınız Arkane? Aşırı zengin bir zoolog Devinder ve kendi yarattığı orijinal silahlarla isim yapmanın peşinde. İsmi yapmışsın zaten be adam, daha neyin peşindesin?

Jacob Boyer



Cem Boyner'in alter egosu olan Jacob, paralı askere dönüşmüş bir keskin nişancı. Yaşanan olaylardan sonra vampirlerden ödünç aldığı bir göze ve olmadık yerleri görmesini sağlayan bir kuzguna sahip oluyor Jacob.

Yapım: *Grinding Gear Games* ***Dağıtım:*** *Grinding Gear Games* ***Tür:*** *RPG* ***Platform:*** *PC, PS5, XS* ***Web:*** *www.pathofexile.com/poe2* ***Çıkış Tarihi:*** *Belli Değil*

Path of Exile 2

4 ★★★★

Diablo'nun yanı başındaki katil!

Döneminde benim gibi Diablo II oynamış insanlara aradan geçen bunca yıl hiç de adil davranmadı. Her daim dönüp dönüp Diablo II oynadık. Disketlere kaydettiğimiz ama kopya oyundan oynadığımız için tekrar almakta zorlandığımız, kimi zaman asla geri alamadığımız karakterlerimizle geçti hayatlarımız. Hep bir umutla, Diablo III'ü bekledik ama malumunuz, o da piyasaya "lay lay lom" bir aksiyon oyunu olarak çıktı. Yani benim ait olduğum jenerasyonu ne yazık ki yakalayamadı. Fakat arada bir cengâver belirdi. Atmosferiyle, oyun yapısıyla ve oyuncuya sunduğu sonu gelmez içeriği ile Bilizzard'ın Diablo II'den sonra yapamadığını yapmayı başardı ve Hack & Slash RPG türüne hak ettiğini verdi. Benim için halen birçok eksiği olsa da değişen oyun dünyasına harika şekilde ayak uydurdu ve binlerce insanı kendisine bağlamayı başardı.

2013 yılında piyasaya çıkan Path of Exile, kesinlikle PC oyunculuğunun, hakkında en çok konuşulan yapımlarından bir tanesi olmuştur. 2013 ile 2022 yılları arasında versiyon 1.0 ile 3.20 arasında onlarca farklı güncelleme ve eklenti ile kendisini geliştiren yapım, uzun süredir Path of Exile 2 olarak adlandırılan versiyon 4.0'ın çıkışını bekliyor. Bugüne kadar oyun hakkında yayınlanan birçok bilgi olduğu gibi yapımcı firma tarafından üretilen iki farklı oyun içi video içerik de söz konusu. Biz de bu kadar çok içeriği bir arada görünce daha fazla bekleyemedik ve sizler için yeni oyun hakkındaki bilgiler ve oyun içi videoları baz alarak bir ön inceleme yapmak istedik. Buyurun gelin, Path of Exile 2 dünyasına şöyle bir bakalım.

Nereden nereye

Kitava, yani çürümenin "Karui" Tanrısının yok edilmesinin ardından 20 yıl geçmiş... İlk oyunu deneyim edenlerin bileceği üzere Kitava Act 5 ve Act 10'da karşımıza çıkan devasa bir düşmandı. Her ne kadar bu büyük başarının arından insanlar yavaş yavaş dünyayı daha yaşanabilir bir yere getirmiş olsalar da hırs ve güç duyguları birçoklarını yeniden ele geçirmeyi başarıyor. İşte Path of Exile 2 de tam olarak böyle bir noktada başlıyor. İçerisinde bulunduğumuz dünyanın adı "Wraeclast." Burası lanetlenmişlerin dünyası! Kötülüğün ve çürümüşlüğün bir an bile bitmediği bu dünya, aynı zamanda çok eskilere dayanan, muazzam büyü güçlerine



sahip. Path of Exile deneyimimizde ilk olarak bu dünyayı tanıyor, akabinde de bu dünyadan elde edebileceğimiz güçlerle Kitava'nın karşısına çıkıyorduk. Genel geçer karanlık dünya konseptinin fazlasıyla önemli olduğu PoE'da, ikinci oyunla birlikte gelecek değişimlerin başında pek tabii bu dünyayı daha da muazzam kılan grafikler yer alıyor.
Oyun içi videolardan gördüğümüz kadarı ile bugünün oyuncusuna hitap edecek bir grafik performansı söz konusu. Ayrıca beni fazlasıyla rahatsız eden animasyon sıkıntıları da büyük oranda çözülmüş gibi duruyor. Hem kontrol ettiğimiz karakterin hem de düşman birimlerinin çok daha muntazam animasyonları bulunduğu gibi, aynı zaman da kullanılan yeteneklerde de gözle görülür bir gelişme söz konusu. Işıklandırma ve ışığın kullanımıysa oyun ekranda görülür görülmez anlaşılıyor. Beni fazlasıyla rahatsız eden koşma animasyonunun baştan aşağı yenilenmesiyse cabası!
Path of Exile 2 ile birlikte toplam yedi yeni oynanabilir bölümün oyuna eklenmesi bekleniyor. Bölümlerin ne şekilde olacağı ve detayları hakkında henüz bir açıklama yapılmadı. Bunun haricinde oyunun temellerini oluşturan Skill Gem sistemi büyük ölçüde değişiyor. Artık her silahın kendisine ait bir gem slotu olacak ve eklediğimiz her gem ile farklı saldırılara sahip olabileceğiz. Active Skill Gem ve Support Skill Gem olarak ikiye ayrılan Gem'ler, eşyalarımızın üzerinde bulunan ilgili soketlere yerleştirilebilecekler.
Oyunda an itibarıyla 276 active ve 178 support olmak üzere toplamda 454 adet gem bulunuyor. Bu sayının PoE 2 ile nasıl bir rakama ulaşacağını gerçekten merak ediyoruz. Tabii burada karıştırılmaması gereken, Skill gemler ile Passive skiller arasındaki fark olacaktır. Tamamen farklı şeylerden bahsediyoruz. Artık her eşyanın toplamda altı farklı soketi olacağı gibi eşya sınıflarına göre belirli miktarda Primary sokete sahip olacaklar. Skill Gem'ler birçok farklı soket tarafından kullanılabilecek ve bu soketler "Jeweller's Orb" ve "Chromatic Orb"lar ile yeniden rollenebilecek. Yani farklı miktarda sokete sahip eşyalara sahip olmak işten bile değil. Skill Gem üzerindeki olası soket miktarı ise eşyanın seviyesi ile belirlenecek. Misal birinci seviye bir eşyanın iki soketi olacakken, yirminci seviye bir eşyanın üç soketi, 35. seviyenin dört soketi ve 50. seviyenin de beş soketi olacak.



En azından şimdilik yaratılan sistem hakkında verilen bilgiler bu şekilde. Ayrıca oyuncular, diledikleri taktirde bir skill gemi kurban ederek, sahip olduğu yetenek puanını başka bir benzeri skill geme transfer edebilecek. Yani aynı skillere sahip ve daha fazla soketi olan oyuncuların her daim işine yarayacak bir mekanikten bahsediyoruz...
Unutmadan eklemekte fayda var, Primary socket mekaniği kullanılmaya devam edileceği gibi eşyanın ana özellik puanı nereye bağlıysa aynı renk kodu Primary özellik olmayı sürdürecek.

Değişimler

Bir diğer önemli yenilikse oyuna ekleneceği iddia edilen 19 farklı Ascendancy sınıf. Ascendancy yeteneklerine ulaşmak için oyuncuların önce The Labyrinth'i tamamlamaları gerekiyor. Elde ettikleri iki Ascendancy yetenek puanı ile de yeni bir deneyime başlamış oluyorlar. Yeni detayları tabii ki heyecanla bekliyoruz. Ana yerleşim yerimiz The Ardura Caravan. Burada birçok alım satımı yapabileceğimiz gibi görevlerimizi de buradan alıp oyunun farklı noktalarına geçiş yapabileceğiz. Oyunun ilk anından beri oyuncuyu daha fazla oyuna dahil edecek derecede derinliğe sahip olması planlanıyor. Bu da beraberinde bolca farklı düşman birimi ve hemen her girdiğimiz yerde karşımıza çıkacak mini bosslar anlamına geliyor. Gösterilen birçok mini boss'un kendisine ait mekanikleri olduğuna şahit oldum ki bu da oyuna gerçekten bir derinlik katacağa benziyor. Silahlarla gelen farklı oyun deneyimlerinin başındaysa düşmana yaklaşma ve uzaklaşma anında çalışan ufak mekanikler yer alıyor. Misal mızrak ile düşmana yaklaştığımız anda verdiğimiz zarar arttığı gibi, yakın savaştan uzaklaştığımız anda hızımız ufak da olsa artıyor. Tabii ki silahlarla beraber birçok farklı saldırı da gelmiş. Hemen hepsinin birbiri ile kombo yapıp farklı düşman birimlerine karşı farklı stratejiler geliştirebiliyoruz.
Yayınlanan ikinci oyun içi videoda karşımıza çıkan Crossbow ise yeni oyunla gelecek farklı mekanikleri harika şekilde gösteriyor. Bu videoda Power Shot Crossbow ve Siege Crossbow deneyimlerini görüyoruz. Her iki silahın da üç farklı bolt özelliği bulunuyor. Birisi düşman zırhı delmeye yarıyor, birisi ateş odaklı saldırılar yapıyor ve bir diğeri de buz odaklı saldırılarda bulunuyor. Yani bu örnekte Crossbow için kullanılan bolt türleri skill gem olduğu için, eklenen support gemlerin hepsi farklı modifikasyonlara imkan sunuyor. Misal eklenen bir support gem ile silah %14 daha az zarar veriyor ama iki fazla ok fırlatıyor. Böylece daha fazla düşmana hasar verebiliyor. Buz saldırısına maruz kalan düşmanlar aynı zamanda buzdan bir duvar oluşturduğu için de fazla bolt atmak tek ve daha güçlü bolttan çok daha işe yarar hale geliyor. Düşman yapay zekasının büyük oranda değiştiğini belirten yapımcı ekip, sürekli üzerimize gelen düşman birimlerinin yanı sıra etrafta volta atan ve ancak biz onları tetiklediğimizde savaşa gelen düşmanların olacağını da belirtiyor. Yok edilen düşman birimlerinin haritada kalıcı olarak bulunacağını da belirten yapımcı ekip, genel olarak yaratılan yıkımı gözler önüne sermek istediklerini beyan etti.
Açıkçası Path of Exile 2 için muazzam bir beklenti var. Fakat 2023 Haziran ayında gerçekleşecek olan Exilecon'da çıkış tarihinin açıklanacağı bilgisinin ne derece doğru olduğuna an itibariyle emin değiliz. Hele bir de Diablo IV'ün Haziran ayında çıkacağını düşünürsek, ufak bir erteleme olması pek tabii mümkün. Nitekim şu ana kadar ortaya çıkan oyun içi görüntüler ve deneyim büyük ölçüde dikkat çekici olsa da ne derece ikinci bir oyun olmayı başaracak işte onu bekleyip hep beraber göreceğiz.

◆ **Ertuğrul Süngü**







***Yapım:** Ryu Ga Gotoku Studio **Dağıtım:** SEGA **Tür:** Aksiyon **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web:** https://ishin.sega.com/ **Çıkış tarihi:** 21 Şubat 2023*

Like a Dragon: Ishin!



Samuray döneminde geçen bir Yakuza oyunu mu?

Eski adıyla Yakuza, yeni adıyla Like a Dragon serisinin oyunlarını her incelediğimde, Ryo Ga Gotoku: Kenzan ve Ryo Ga Gotoku: Ishin oyunlarından da bahsederdim. Bu oyunlar nedir diye soracak olursanız; klasik Yakuza oyunlarının samuray döneminde geçeni diyebilirim. Kenzan 2008 yılında PlayStation 3 sistemine, Ishin ise hem PS3'e hem de PS4'e çıkmıştı ama ne yazık ki sadece Japonya'da. Bir Allah'ın kulu da çıkıp altyazı yapmamış, oyunları batıya getirmemişti. Ta ki şimdiye dek!

Sizler bu satırları okuduğunuzda Ishin piyasaya sürülmüş olacak ancak çıkış tarihi derginin hazırlanması ile çakıştığı için şimdilik yayınlanan dövüş demosu ile idare etmek zorunda kaldık. Daha yayınlandığı ilk gün demoyu haldır şaldır indirdim. Zaten minnak bir şey ve iki sekans içermekte. Yarım saatte de bitiyor. Nitekim bu yarım saat bile oyunun dövüş sistemi hakkında fikir edinmeme yetti ve ömrümde ilk defa bir Yakuza/Like a Dragon oyunundan beklentimi düşürdüm. Yani bir Kiwami Remake'i tadı alamadım. Ne görsellerden ne de dövüş sisteminden. Bu yarım saatlik demo ile oyunu yargılamak istemem ama ben bile fazla iyimser değilsem, sanki bir şeyler ters gidiyor gibi.

Like a Dragon: Ishin'in diğer oyunların aksine samuray döneminde geçtiğinden bahsettim. Tam olarak Bakumatsu yani "kapanış perdesi" diye bilinen 1860'lı yıllarda geçiyor. Edo döneminin son günlerini temsil eden Bakumatsu, kışça shogunluğun yerini Meiji Hükümetine bıraktığı dönemlere denk gelmekte. Oyundaki karakterlerin isimleri farklı olsa da aslında hepsi tanıdık yüzler. Misal serinin ana karakteri Sakamoto Ryoma aslında Kazuma Kiryu'dan başka birisi değil. Hatta Remake'de birçok karakterin modeli tanıdık isimlerle yeniden oluşturulmuş. Hikaye de elbette Sakamoto'nun başından geçiyor ve her Yakuza oyununda olduğu gibi olaylar dallanıp budaklanacaktır.

Şimdi Ishin'in hikayesine, konusuna ve karakterlerine girersek çıkamayız. Onun yerine kısaca demoda gördüklerime değineceğim. Öncelikle demoda "Escape from Kiyomizu Temple" ve "Armored Onslaught" adında iki kısa bölüm mevcut. İlkinde Sakamoto'nun "önümüze gelene bin tekme" modunu aktif edip sürüler halinde adamı pataklaması söz konusuyken ikincisinde üç adet kaslı düşmana karşı mücadele ediyoruz.

Sakamoto ile dört farklı dövüş stilinde dövüşebiliyorsunuz. Sadece silah, silah/kılıç, sadece kılıç ve yumruklarınızı konuşturabileceğiniz dört farklı mod. Remake için yeni eklenen bir özellik ise Trooper kartları. Dövüşler esnasında bu kartları aktive ederek özel yetenekler kullanabiliyorsunuz. Kısa süreliğine zamanı yavaşlatmak gibi. Tabi bu kartlarda da tanıdık yüzler mevcut.

İlk olarak gözüme çarpan elbette grafikler oldu. Yani ne bileyim... Ne iyi, ne kötü? Hani PS5 sisteminde daha kaliteli bir şeyler beklerdim. Sanki grafiklerle pek oynanmamış gibi. Karakter modellemelerine diyecek bir sözüm yok. Gerek Sakamoto ile oynarken gerekse yayınlanan karşılaştırma videolarından bir hayli cilalandıklarını görebiliyoruz ama çevre modellemeleri sanki öylesine geçiştirilmiş gibi. Aynı şekilde dövüşlerde Judgment ve Kiwami'lerden aldığım tadı alamadım. Kombolarda başarısız oldum, hassasiyeti sevemedim. Ne bileyim, çok durağan – monoton geldi. Göze estetik gelen pek bir şey yoktu.

Like a Dragon: Ishin! için şimdilik beklentilerim orta şeker tadında. Hype olup da hayal kırıklığına uğramak istemiyorum. Dövüşler bana dövüş sisteminin vasat olacağı izlenimini verdi ama eminim ki hikayesi ve karakterleri bunu affettirecektir.

◆ **Rafet Kaan Moral**



Yapım: *Intercept Games* **Yayıncı:** *Private Division* **Tür:** *Simülasyon* **Platform:** *PC* **Web:** *www.kerbalspaceprogram.com/* **Çıkış Tarihi:** *Erken Erişimde*

Kerbal Space Program 2

4 ★★★★

Erken Erişim nedir ve ne işe yarar?

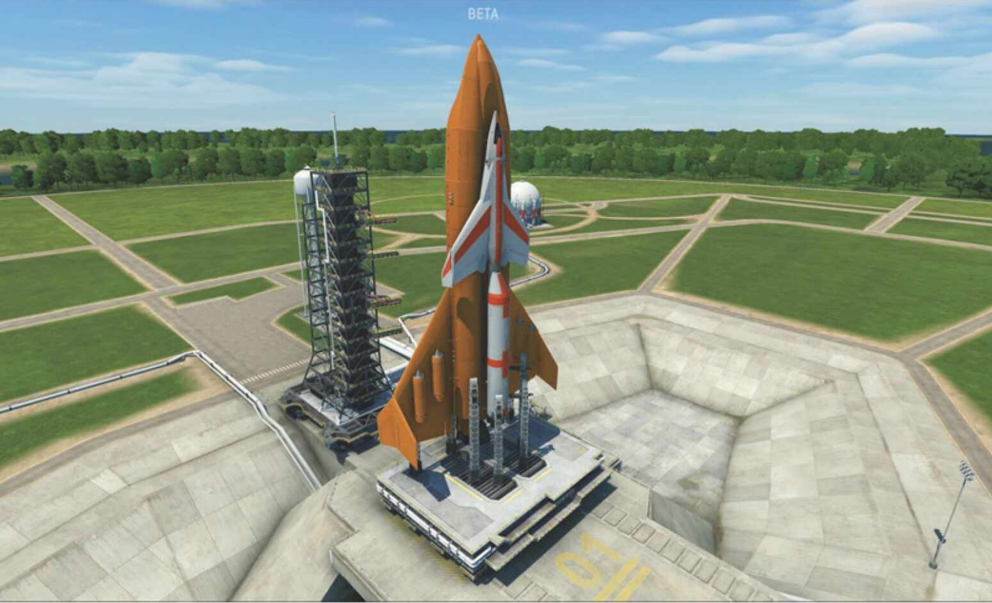
Nev-i şahsına münhasır bir video oyunu olarak gönlümüzde yer etmiş olan, Kerbalgillerin uzay ajansını yönettiğimiz Kerbal Space Program'ın nihayet devam oyunu ortaya çıktı. İlk oyunda minik Kerballeri uzaya ve galaksilere ulaştırmak için yapmadığımız hokkabazlık kalmazken, ikinci oyunda bizi daha nasıl sürprizler bekleyebilir ki diye merak edip oyunu alanlar biraz hayal kırıklığı yaşayabilirler çünkü Steam'de Erken Erişim olarak yayınlanan oyunda henüz bir hayli eksikler var ve oyun da türlü sorunlarla boğuşuyor. Bu sorunlu yapısı nedeniyle binlerce oyuncudan olumsuz eleştiri alan Kerbal Space Program 2 örneği, bana bir kez daha şunu hatırlattı ki genç oyun severler, artık Erken Erişim dediğimiz konseptin gerçek anlamını unutmuş durumdalar.

Artık neredeyse her oyun Erken Erişim ile piyasaya çıkıyor ve çoğu oyuncu da oyunu Erken Erişim formatında oynayıp zaman harcadıktan sonra, final sürümüne gelene kadar oyun piyasada etkisini kaybedip unutulmuş olabiliyor. Oysa, Erken Erişim formatı, yapımcılara oyunu hazırlama aşamasında küçük ama değerli bir fon desteği sağlamak için ortaya çıkmıştı. Bir oyun geliştirmek çok zor, zahmetli, zaman alan ve ağır maliyetlere katlanmak zorunda olduğunuz bir süreç. Steam de bunu göz önüne alarak, bir oyuna destek çıkmak isteyen oyuncuların, oyunu fonlamasına imkan vermek için Erken Erişim programını duyurmuştu. Ancak bugün geldiğimiz noktada, pek çok oyuncunun Erken Erişim oyunlarına sanki final sürümüymüş gibi acımasız eleştiriler yaptığını görüyoruz.

Kerbal Space Program 2 de, bu acımasızlıktan nasibini almış gibi görünüyor. Aslında, ağır bir mühendislik oyununu, minik Kerbal karakterleriyle biraz eğlenceli ve neşeli bir formata dönüştürmeye çalışan bu seriyi ben başarılı buluyorum. Normalde piyasada kimsenin alıp da oynamayacağı veya çok az insanın ilgi göstereceği kadar teknik bir "uzay ajansı yönetip uzay gemileri inşa etme" simülasyonunu eğlenceli hale getirmeyi başarmış, yaratıcılık düzeyi yüksek bir oyun olan KSP2, elbette detaylı ve zor bir geliştirme sürecinin sonunda ortaya çıkabiliyor. Şimdi ikinci oyunun daha henüz geliştirme aşamasındaki sorunları bahane ederek oyuna zayıf not vermek ise biraz haksızlık olmuş.

Minik Kerbanout'ları güneş sisteminin sınırlarına ulaştırmaya çalışacağımız yeni oyunda, daha çekici görsel efektler, animasyonlar ve seslerle süslenmiş olarak karşımıza çıkacak gibi görünüyor. Ayrıca ilk oyundakine oranla daha detaylı kontrollere de sahip olacağız. Ancak oyun şimdilik final sürümünden bir hayli uzakta görünüyor ki bu bir suç değil. Son haline gelmesi için belki bir sene bekleyeceğiz ya da iki sene... Ama son halini yine çok seveceğimizi umuyorum. Yapımcıyı ve oyunu desteklemek isterseniz, ya da bu tür zorlu oyunların gelişim aşamalarını adım adım takip ederek öğrenmek istiyorsanız, Kerbal Space Program 2, Erken Erişim sürecindeyken de alınabilir. Ama benim tavrımı az çok biliyorsunuz, bir oyunu keyif almak için oynayacaksınız, final sürümü çıkana kadar oynamamalısınız.

◆ **Cem Şancı**













Yapım: *Blackburne Games Yazılım A.Ş.* **Dağıtım:** *Blackburne Games Yazılım A.Ş.* **Tür:** *Aksiyon, Soulslike* **Platform:** *PC* **Web:** *exnaturathegame.com* **Çıkış Tarihi:** *Erken Erişimde*

Essence of the stone 1x

Ex Natura: Nature Corrupted

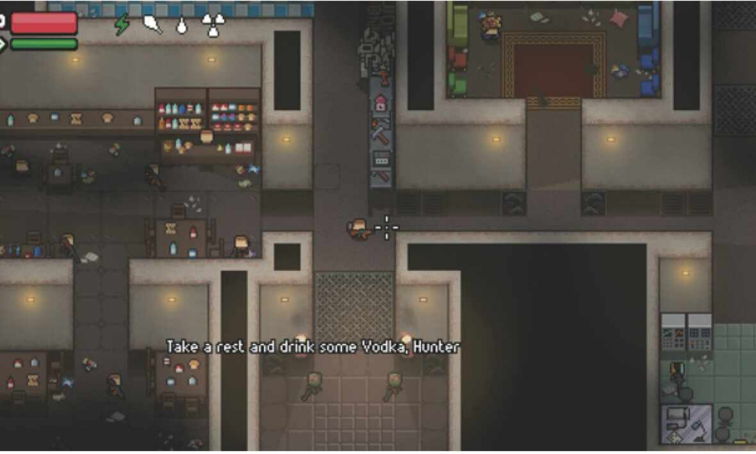
2 ★★

Ah be doğa ana, bizi neden sevmedin?

Soulslike türüne ait Ex Natura: Nature Corrupted (EN:NC), geçtiğimiz günlerde Erken Erişim tarafında çıkışını gerçekleştirdi. Biz de bir süredir merak edilen bu yapıma kısa bir bakış attık.
Ana kötümüz Gûl ve karakterimiz Elrih'in arasındaki mücadele ile açılan oyun, hikâye anlamında eşsiz değil ancak rahatsız edecek bir şey yok. Sadece kötümüzün motivasyonu, salt kötülük dışında çok bir mantığa oturmadı zihnimde. Kısa bir sekanstan ve tanıtımdan sonra da oyunumuz tamamen başlamış oluyor.
Erken Erişim versiyonu çok uzun olmayan oyunun en çok vakit geçireceğiniz dövüş kısmı ise ortalama, hatta yer yer ortalamanın altında. Türün benzer örneklerinden alıştığımız şekilde normal saldırı, ağır saldırı, büyü, savuşturma ve kaçış mekaniklerimiz var. Bunların yanı sıra telekinezi gücünüz de bulunuyor. Öldürdüğümüz düşmanlardan essence (bazı yerlerde ruh da diyor oyun, ikisi de geçerli sanırım) düşüyor, bu essenceler ile karakterinizi geliştirebiliyor, sağdan soldan topladığınız eşyalar ile kıyafet ve iksir yapabiliyorsunuz.
Hata payınız bir miktar var, EN:NC çok acımasız sayılmaz. Özellikle souls türü oyunlara hakimseniz çok da zorlanacağınızı düşünmüyorum. Oyunun beni zorlayan tarafı, dövüşün kendi zorluğundan öte, oyunun kendisiyle debelendiğim anlar oldu. Kameranın yer yer saçmalaması, her zaman doğru çalışmayan hitboxlar gibi sorunlar tam kaptırıp gidecekken beni durduran şeylerden birkaçı.
Oyunun ilk bossundayken, otomatik kilitlenmenin düzgün çalışmaması, kameranın yerin altından beni göstermeye çalışması o anda neler olup bittiğini görememenize ve hasar yemenize sebep olabiliyor mesela. Yer yer yaşadığım takılmalar hatta alan değişimlerinde çok fazla yaşadığım performans düşüşünü de vurgulamam gerekiyor.
Atmosfer olarak fena bir iş çıkartılmamış ancak animasyon anlamında çok temel şeyler atlanmış. Karakterin duruşu ve hareketleri çok kasıntı. Saldırı animasyonları kimi zaman fena halde göze batıyor. Düşmanlar da bizden aşağı kalır durumda değiller. Özellikle bu tip hata affetmeyen oyunlarda bir düşmanın hareketinden kaçma kısa bir kare aralığında olup, yapabilene keyif veriyorken, burada harekete başladığı için ben onu geri itecek bir saldırı yapsam da dayak yediğim düşmanlar oldu. Oyunun biraz limitlerini zorlayınca, yanından koştuğumda saldırmayan düşmanları, muhtemelen planlanmamış birkaç kestirmeyi ve özellikle zıplamanın oyunu ne kadar 'kırabildiğini' fark ettim. Özellikle de metal borular ile kapalı bir geçidin arkasındaki eşyayı alabildiğimde sorunun tam olarak bende olmadığını anladım.
Erken Erişim sebebiyle henüz doğru çalışmayan şeyler olması çok olağan. Firmalar, bu dönemi oyunculardan geri dönüş almaya harcarlar. Tasarım olarak hatalı olan şeyler ise beni daha çok korkutan cinsten. İlk bosstan bahsetmiştim, kendisinin mesafeli bir saldırısı yok. Gayet de müsait bir silahı varken, bizle neredeyse aynı hızda yürümeyi tercih ediyor. Bu da boss ile çember şeklinde dönerseniz, büyü saldırınız ile yaklaşmadan işini bitirebileceğiniz anlamına geliyor. Bossu geçtikten birkaç dakika sonra haritadaki düşmanın bossun küçük hali olduğunu görmem de beni üzdü. Normalde bu türün bosslarının apayrı tasarımları olması, onları daha da değerli kılan bir başka etmen çünkü.
Ex Natura: Nature Corrupted, an itibarıyla çok fazla soruna, kaba bir oynanışa, ortalama bir hikayeye sahip olsa bile eğer eksiklerini tamamlayabilirse Gûl ve Elrih'in hikayesini duymak isteyeceğinizi düşünüyorum. Erken erişim süreci tamamlandığında buraya tekrar bakacağız.

◆ **Mehmet Nalçakan**







Yapım: *CABO Studio* **Dağıtım:** *Modern Wolf* **Tür:** *Hayatta Kalma* **Platform:** *PC* **Web:** *modernwolf.net/game-for-cabo-studio/zero-sievert* **Çıkış Tarihi:** *Erken Erişimde*

ZERO Sievert

4 ★★★★

Mermi yağıyor tepemizden, barınak nerede Dmitry?

ZERO Sievert'a ilk baktığımda, aklıma gelen Escape From Tarkov, S.T.A.L.K.E.R. ve Stardew Valley idi. Çok garip bir kombinasyon olduğunun farkındayım, Zakov şehrinin sunduğu tek gariplik ise bu değil.

An itibarıyla Erken Erişim süreci devam eden ZERO Sievert'ta, cebinde bir iki silahı, elinde az bir miktar rublesi olan bir avcıyız. Ava çıkmak olarak tabir edebileceğimiz baskınlardan sağ çıkmaya çalışıyoruz. Bu sağ çıkmalar esnasında görevler yapıyor, sağdan soldan (veya cesetlerden) topladıklarımızla geçiniyor veya kendimizi geliştiriyoruz.

Avcı-toplayıcı bu döngünün sıkıcı olmasını bozan en önemli şey, bölümlerin rastgele oluşuyor olması. Haritalar temel bir yapıda olsa da içerisindeki yapılar, ganimetler, düşmanlar ve hatta hava şartları da değişiyor. Birçok yapı, birbirinden bağımsız parçalar gibi görünse de aslında oldukça dinamik. Birbirine düşman oluşumlar (Asker, Haydut vs.) çatışabiliyor veya rastgele dolanmakta olan bir kurt sürüsü, denk getirdikleri bir avcıyı bir yerde öldürüp yiyebiliyor. Bu şartları kendinize yarar sağlayacak şekilde eğip bükebildiğiniz gibi, yapılacak en mantıklı şey bir çatışma anında ortaya çıkıp "Kara Murat benim!" demek olmayabiliyor. Çünkü çok kolay ölebiliyorsunuz, hatta bol bol ölüyorsunuz. ZERO Sievert, bunu size defalarca (anlamış dahi olsanız) anlatmaktan hiç çekinmiyor. Oyun acımasız da olsa, tekrar eden ölümler -şimdilik- size bir şey kaybettirmiyor.

Oyunun kimliği ise henüz tam oturmuş diyemem. Casual ile Hardcore arasında bir yerde duruyor. Envanterinizde mermi var ise şarjör değiştirebiliyorsunuz örneğin, ekstra şarjör gibi dertleriniz yok. Mermi tipleri değişiyor, bunların hasar-delme özellikleri açık şekilde yazıyor. Öncesinde EFT izlemiş veya oynamış iseniz, kalibreler ve mermi tipleri çok tanıdık gelecektir. Ağırlık mühim ve açgözlülük ölümcül. Şuradaki ceset mi diye gidip ölebiliyorsunuz. Şimdilik iki tane olan vahşi hayvanlar ve kararsız hareket eden oluşumlar bir anda ciddi bir tehlike yaratabiliyor. Bunların yanına bir de bölümlerdeki Boss'lar ve bunların yardakçılarını eklediğimizde tempo asla düşmüyor. Düşmanlar, benzer oyunlara nispeten çok daha iyi bir şekilde çatışıyorlar.

Karakter gelişimi ve yetenek ise üzerine düşünülmüş, oyunlardan örnekler alınmış. Karakterinizin yaptığı hareketlerin sonucunda geliştirdiği 4 birincil, 3 ikincil yeteneği var. Bu yetenekleri son seviyelerine getirdiğinizde ise belirli bir alanda özelleştirebiliyorsunuz. Örneğin, kondisyon konusunda seçebileceğiniz bir geliştirme ile neredeyse iki katınız kadar eşya taşıyabiliyorsunuz.

EFT gibi dedik, silahlardan da bahsedelim (bu paragrafa kadar nasıl tuttum kendimi hayret). Doğu Avrupa silahlarının yanı sıra, batı cephanesinden de bolca silah oyunda var. Hiçbir silah ise lisanlı değil, yılların AK'si EC olarak geçiyor. Bununla beraber içeriğin bir kısmı, EFT'den direkt alıntı olarak yerini almış, alışveriş merkezindeki Boss'umuzun adı Kibba örneğin. Üstelik Kibba'yı belirli bir sayıda öldürdüğümüzde kıyafetini kazandığımız "Stylish One" görevi bile var.

Oyunun şu andaki en büyük sıkıntıları ufak tefek hatalar, atmosferi bozan grafik problemler ve tekdüzelik. Zakov şehri bilinmezlikle dolu da olsa, 15 tane kibrit topla gibi getir-götür işleri bir noktadan sonra özel ilginiz yoksa sıkıcı hale geliyor. ZERO Sievert'ın dinamiklerine alışmak zor olsa da çizgisini belirlediğinde çok yüksek sürelerimizi çalacağı kesin.

◆ **Mehmet Nalçakan**





Yeni ASUS
ROG Strix SCAR
Serisi ile standartların ötesine geç!

ASUS'un 2023 Serisi ROG Strix SCAR G634 ve G834 oyun dizüstü bilgisayarlarında sunulan en iyi ekran kartları, geliştirilmiş akıllı soğutma çözümleri, en gerçekçi görüntüleri sunan paneller, kişiselleştirilebilen göz alıcı tasarımlarla standartların ötesine geçmeye hazırlanın.

ROG Strix SCAR Serisinin G634 16 inç ve segmentinde bir ilk olan 18 inç ekranlı G834 modelleri, yeni nesil bileşenler ve akıllı soğutma teknolojileriyle 2023 yılında da ilklere imza atıyor. Segmentine getirdiği bir çok ilkle yine adından söz ettiren ROG Strix SCAR Serisi, hem espor profesyonellerinin hem de amatör oyun meraklılarının gücüne güç katmaya hazır.

Performansın Doruk Noktası

Yepyeni ROG Strix SCAR 18, Windows 11 Pro ile geliyor. G634, SCAR Serisine ilk kez 16 inçlik bir ekran eklerken, G834, SCAR Serisine ilk kez 18 inçlik bir ekran ekleyerek düşmanı her zamankinden daha net görmenizi sağlıyor. 13. Nesil Intel Core™ i9-13980HX işlemci ve maksimum 175 W TGP'ye sahip NVIDIA GeForce RTX™ 4090 Dizüstü Bilgisayar GPU'su ile desteklenen SCAR 18, en zorlu oyunların bile üstesinden kolayca geliyor. Ayrıca oyun oynarken GPU'nuzun gerçek gücünden kolayca yararlanmanızı sağlayan NVIDIA Advanced Optimus desteğine sahip özel bir MUX Anahtarı ile birlikte geliyor. 64 GB'a kadar DDR5 RAM ve 4 TB'a kadar PCIe Gen4x4 depolama desteği ile, aynı anda hiç ter dökmeden kolayca oyun oynayabiliyor ve içerik oluşturabiliyor.

Hiçbir Komutu Kaçırmaz

Zafer ve yenilgi arasındaki fark, tek bir tuş vuruşuna bağlı olabilir, bu nedenle SCAR 16 ve 18, galibiyeti güvence altına almak için tasarlanmış profesyonel bir espor sınıfı klavyeye sahip. Dayanıklı olması için tasarlanan Strix SCAR'ın klavye anahtarları, 20 milyondan fazla basışa dayanacak şekilde derecelendirilmiş ve n-tuş rollover, aynı anda birden fazla tuşa basıyor olsanız bile sisteminizin hiçbir zaman komutu kaçırmayacağını garanti ediyor. SCAR, varsayılan olarak ses düzeyi ve Armoury Crate denetimleri için ayarlanan ancak farklı işlevler veya makrolar için özelleştirilebilen özel ortam denetimleri ve özel kısayol tuşları bulunan tam boyutlu bir klavyeye sahip. Ve tuş başına RGB ve tam Aura Sync özelleştirmesi ile SCAR her zaman ruh haline uygun görünüme sahip olabiliyor.

Etkileyici Tasarım

2023 Strix SCAR 16 ve 18, ROG'un farklı tarzını somutlaştırmaya devam ediyor. Keskin kasa tasarımları, benzersiz RGB vurguları ve benzersiz oyun deneyimiyle, bir Strix dizüstü bilgisayar her zaman kalabalığın arasından sıyrılıyor. Yeni Strix SCAR, klavyede tuş başına RGB aydınlatma ve ışık şeridiyle birlikte dizüstü bilgisayarı her açıdan bir oyun gücü haline getiren arka kısımda parlak bir RGB panele sahip.



Segmentine getirdiği ilklerle yeni standartlar belirleyen en yeni ROG Strix SCAR Serileri, oyun tutkunlarının tüm sınırları kaldırmalarını sağlıyor.

Stüdyo kalitesinde ses

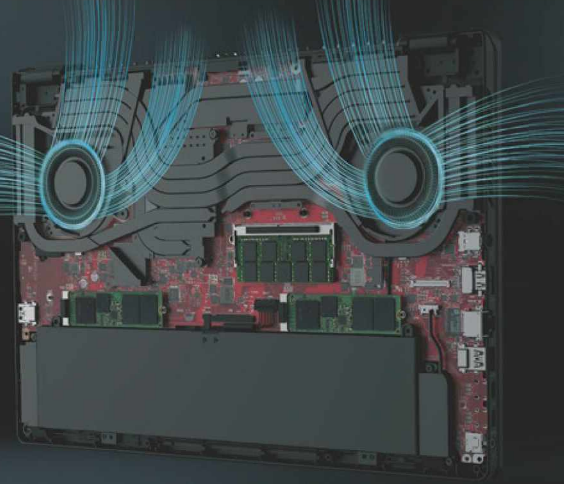
Dolby Atmos destekli hoparlörler, oyunlar için otantik bir ses sahnesi oluşturmak üzere iki tweeter ve iki aşağı doğru ateşleyen woofer içeriyor. Yüksek Çözünürlüklü ses, müziği kaydedildiği kalitede duyulmasını sağlıyor. İki Yönlü AI Gürültü Önleme, hatalı arka plan seslerini filtrelemek için hem gelen hem de giden sesi işleyerek aramaların ve sohbetlerin dikkat dağılmadan gerçekleşmesini sağlıyor.

Tüm Gün Dayanıklılık

90 Wh pile sahip dizüstü bilgisayarlar, yeniden şarj edilmeden önce saatlerce internette kolay-

ROG INTELLIGENT COOLING

Bu kadar güçlü bileşenleri barındırmak için Strix SCAR 18 ve 16'nın kasası ve anakartı, yeni tam genişlikte soğutucuya uyacak şekilde yeniden tasarlanırken, daha verimli soğutma için bakır kanatçıklar egzoz deliklerine daha da yaklaştırıldı. Bu benzersiz soğutma bloğu, 2022 Strix SCAR 17'den %82,5 daha fazla olan toplam 195.509 mm² yüzey alanı için yoğun şekilde tasarlanmış kanatçıklarla anakartı çevreleyen üç farklı bölümden yapıldı. Bu tasarım, sıcak havanın makineden uzaklaşması için mevcut yolu en efektif düzeye çıkarırken, genel soğutmayı büyük ölçüde arttırıyor. Bu gelişmiş soğutma sistemi sayesinde oyuncuların en fazla temas ettikleri noktalar her zaman serin kalırken, uzun süreler maksimum performansta oyun keyfi sunuluyor. Son olarak, dizüstü oyun bilgisayarlarının çoğu çift fanlı bir soğutma sistemine sahiptir, ancak SCAR 18 ve SCAR 16, GPU ve VRAM'i serin tutmaya yardımcı olan üçüncü bir fanın piyasaya sürülmesiyle performans sınırlarını daha da ileriye taşımayı başardı. Hem CPU hem de GPU'da yedi ısı borusu ve Conductonaut Extreme liquid metal ile eşleştirilen SCAR 18'in soğutma sistemi bir mühendislik harikası. Sınıfında tek olan bu gelişmiş soğutma sistemi, en yüksek güç gerektiren işlemlerde bile bilgisayarın maksimum performansta çalışmasını sağlıyor.



ca dolaşılmasını sağlıyor. Hareket halindeyken esneklik için USB Type-C şarjı 100 W'a kadar destekleniyor. Birlikte verilen 330 W güç adaptörünü kullanarak şarj ederken, SCAR 16 ve 18 yalnızca 30 dakikada sıfırdan %50'ye şarj olabiliyor.

Bağlı Kal

Modern çok oyunculu oyunlarda, istikrarlı bir internet bağlantısı zorunludur. Strix SCAR 16 ve 18, özel bir RJ45 bağlantı noktasının yanı sıra en yeni Wi-Fi 6E kablosuz standardı ile mücadeleye katılmaya hazır. Wi-Fi 6E destekli ağlarda, evlerdeki diğer kablosuz cihazlardan kaynaklanan karmaşa ve parazitlerden arınmış en yeni kablosuz banda erişimin keyfini çıkarılabiliyor ve asla gecikme yaşanmıyor.

YEPYENİ 16 VE 18 İNÇ EKRANLAR

En iyi hareket ve görüntü netliğini gerektiren oyuncular için SCAR 18, 240 Hz yenileme hızı, %100 DCI-P3 kapsamı ve büyüleyici bir oyun deneyimi için şaşırtıcı 500 nit parlaklık ile inanılmaz Nebula ekranı sunuyor. 18 inç, 16:10 en boy oranlı QHD panel, ister film izliyor olun ister hızlı hareket eden bir oyun oynuyor olun, ekrandan fırlayan içerik için şaşırtıcı derecede derin siyahlar sağlıyor. SCAR 18 ayrıca, muhteşem bir oyun ve izleme deneyimi için fantastik renkler, Dolby Vision, Adaptive-Sync desteği ve %89 ekran-gövde oranı sunan bir Full HD 165Hz panel ile donatıldı. Mutlak en iyi hareket ve görüntü netliğini talep eden oyuncular için SCAR 16, 240Hz yenileme hızı, %100 DCI-P3 kapsamı ve çarpıcı HDR oyun için şaşırtıcı 1100 nit pik parlaklığa sahip inanılmaz bir Mini LED Nebula HDR panel sunuyor. %90 ekran-gövde oranına sahip 16 inç, 16:10 en-boy oranlı panel, hızlı hareket eden arena nişancıları ve diğer çılgın oyunlar için mükemmel deneyim yaşatıyor. Ne tür bir oyuncu olursanız olun, SCAR'ın yeni 16 inç paneli sizi etkileyecek.

FATHER GASCOIGNE

"Her yer yaratıkla dolu. Sen de onlardan biri olacaksın, er ya da geç..."

Pek Soulslike sevmem. Zaten kafamda iki tutam saç kalmış, onları da yolasım yok. Ancak ne hikmetse Bloodborne'u sonuna kadar oynadım. Oyunun hikayesi öyle bir cezbetmişti ki beni, hastası oldum adeta. Ana hikâyenin yanında Yharnam şehrinde öyle değişik hayat hikayelerine şahit oluyorduk ki FromSoftware'i tebrik etmemek elde değil! Hele hele delirmiş haliyle bile karizmasından hiçbir şey kaybetmemiş Father Gascoigne, en unutulmaz oyun karakterlerinden birisi bana sorarsanız. Bu nedenle ilk kez yazılacak olan Seyyah köşesine kendisini davet etmekte bir sakınca görmüyorum. Gascoigne'in öyküsü bizim Yharnam şehrine varışımızın çok daha öncesine dayanıyor. Kendisi Yharnam'lı değil ve buraya gelmeden önce yaşadığı şehirde "Father" unvanını kazanmış bir rahip. Yharnam'a geldikten sonra ise şehrin iç düzenini sağlamak için şifa kilisesinin avcılarından birisi olmaya karar verir. Ortağı Henryk ile birlikte sayısız ava katıldıktan sonra hayatının aşkı Viola'yla karşılaşan Gascoigne bir süre avlanmaya ara verir. Ancak diğer insanlar gibi Yharnam şehrinde kan tutkusu bir kere yakasına yapışmıştır. Bu öyle bir illettir ki insana adeta aklını kaybettirir. Gascoigne de bu duruma yenik düşerek eskiden olduğu gibi sık sık avlanmaya çıkar. Bir gün yine avlanmaya giden Gascoigne, evine geri dönmez. Kendisini merak eden Viola, peşinden gider. Ancak ne yazık ki Viola da geri dönmez. Yharnam'da dolaşırken bir pencereden konuştuğumuz çiftin kızları bize bunu anlatır ve kendilerini bulmamızı rica eder. Görevi kabul ettiğimizdeyse Yharnam'ın belki de en yürek burkan öyküsüne şahit oluruz.



Gascoigne'i delirmiş bir şekilde ceset parçalarken bulduğumuzda başlıkta da yazdığım o efsane sözü söyleyerek karşılar bizi: Her yer yaratıkla dolu. Sen de onlardan biri olacaksın, er ya da geç... İronik bir şekilde kan tutkusu bir dönemin korkulan avcısını da yaratığa dönüştürmüştür. Zavallı Viola ise sevdiği adam tarafından katledilmiş bir şekilde Gascoigne ile karşılaştığımız yerdedir. Gascoigne, kan tutkusuna yenik düşüp aklını kaybettiğinde, eşi Viola kendisini bir müzik kutusu ile sakinleştirmektedir. Ancak zavallı kadın o gün müzik kutusunu almayı unutunca Gascoigne kendisini hatırlayamamıştır. Hatta Gascoigne ile savaşımız esnasında müzik kutusunu çalarsak, kendisinin baş ağrısı geçirir gibi tepkiler verdiğini görüyorduk. Ancak Gascoigne, bu savaş esnasında öyle bir çizgidedir ki artık kurtarılamaz! Avcı, av olmak zorundadır. Gascoigne, son nefesini ellerimizde verdiğindeyse yürek burkan bir ses tonuyla haykırır: Affet beni! Aklını kaybetmesine rağmen sevdiği kadını katlettiğinin bilincindedir Gascoigne.



Gascoigne ile savaşımız bitip geri dönünce küçük kızına gerçeği söyleyemeyiz. Ailesini güvenli bir yerde beklemesini tavsiye ederek onu Odeaon Chapel'e yönlendiririz. Ancak zavallı kız buraya varamadan büyük bir domuz tarafından yenilecektir. Domuzu öldürdüğümüzdeyse küçük kızın beyaz kurdelesini buluruz ve onu ölümüne yolladığımızı anlarız. Bir sürü trajedi yaşayan aileye bir trajedi de biz yaşatmışızdır be nedenle. Trajedi bununla da bitmez. Gascoigne hanesine geri döndüğümüzde büyük kızlarının eve geldiğini görürüz. Gascoigne ve Viola çiftinin aslında iki kızı vardır. Büyük kız, kardeşi ile ilgili soru sorduğundaysa bu sefer gerçeği söyleriz ve büyük kız üzüntüsünden intihar eder. Bu da hem Gascoigne ailesinin hem de Bloodborne'un en unutulmaz bosslarından Father Gascoigne'in sonu demektir.

◆ **GenIrwin**

Pek Değerli Bilgiler



Alpha Versiyon
Bloodborne'un alpha versiyonunda Father Gascoigne'in delirmeden önceki hali ile Great Bridge üzerinde karşılaşmamız mümkün. Kendisiyle birlikte bir süre avlanınca da hoş bir muhabbet geçiyor aramızda: "Vay vay vay! Bir avcı öyle mi? Ah... Bugün havada farklı bir koku var! Adamlar avcı olarak ayrılıp, yaratık olarak dönerler. Asla şüpheye düşme! Eğer hareket ediyorsa, kesinlikle bir canavardır, etmiyorsa da işini şansa bırakma. Ha Ha Ha!" Ne kadar da haklı ama değil mi? Bu karşılaşma oyunun son halinde de olsaydı bence cuk otururdu. En azından sırt sırta savaştıktan sonra kendisini öldürmek zorunda kalınca biraz daha üzülürdük bu güzide avcıya.

Siyahlı Avcılar
Father Gascoigne'in avcı kıyafetinin renginin siyah olmasının da bir anlamı var. Şifa Kilisesi, canavarlaşan insanlar için doğrudan kendi emrinde beyazlı avcı birlikleri oluşturmuştur. Bunlar kan üzerinde deney de yapabilen uzmanlardır. Ancak Gascoigne gibi siyahlı olanlar ise doğrudan yaratıklar ve yaratık olma ihtimali olanları ortadan kaldırmakla görevliydiler. Bu yönü ile hem yargıç hem de cellat rolüne büründüklerinden kendilerinden oldukça korkuluyordu. Bu nedenle korkunun rengi olarak da siyah rengi tercih etmektedirler. Siyahlı avcılar ile ilgili bir diğer önemli bilgi ise avlarını gözlerken birbirlerini de sürekli gözlemeleridir. Çünkü oldukça yetenekli bu avcılar yaratığa dönüşecek olurlarsa kendilerini yine bir başka avcı durdurabilirdi. Oldukça tekinsiz ve birbirine güven duymayan bir oluşumdur kısacası siyahlı avcılar.

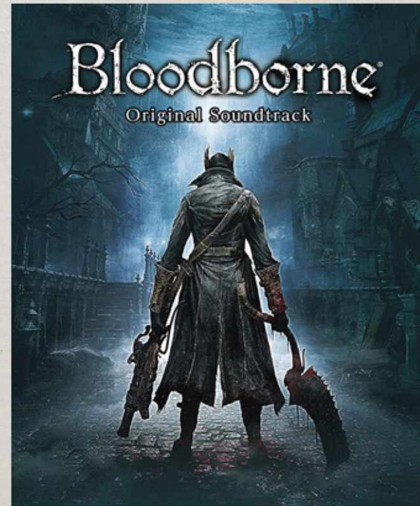


Henryk
Father Gascoigne'in ortağı Henryk, alışılmışın dışında sarı renkli bir kıyafet giyerdi. Kaç yaşında olduğu tam olarak bilinmese de normalin çok daha üzerinde bir yaşam sürdüğü de herkes tarafından bilinmektedir. Bu şekildeki uzun bir ömrü olanaklı kılan ise tabi ki lanetinin yanında sağladığı faydalarıyla kanın ta kendisidir. Gascoigne ailesi ile oldukça yakın olan Henryk, çiftin kızları tarafından büyükbaba olarak çağrılıyor. Odeon Şapeli'ne tekrar gittiğimizdeyse Henryk de nihayetinde Gascoigne gibi delirerek ellerimizde can vermek zorunda kalıyor.

Connor Byrne
Father Gascoigne'in muhteşem sesinin sahibi İngiliz aktör Connor Byrne'dır. Byrne'ın muhteşem bir iş çıkardığını sanıyorum hepiniz kabul edersiniz. Aktörün FromSoftware ile ilk çalışması da Bloodborne değil bu arada. Kendisi Gascoigne kadar akılda kalıcı olmasa da Dark Souls 2'de Laddersmith Gilligan'a sesiyle hayat vermiş.



Soundtrack
Bloodborne'u efsane bir oyun yapan sadece oynanışı ve atmosferi değil tabi ki! Oyunun başından sonuna kadar bize eşlik eden muhteşem müziklerini de dikkate almamız lazım. Her biri birbirinden güzel olan bu müziklerden tabi ki Father Gascoigne için yazılanı da efsanedir. Bir göz atıp dinleme listenize eklemenizi tavsiye ederim.





Oyunlarımıza Ne Oldu?

Oyunlar ölüyor mu, yoksa yeni bir çağın ilk sancılarına mı tanıklık ediyoruz?

Oyun stüdyolarının birkaç yıl önce çok güzel bir bahanesi vardı: "Pandemi koşulları yüzünden, oyunumuzun çıkış tarihini erteliyoruz!". Ee, pandemi geldi geçti. Artık esamesi okunmuyor. Hem oyunlar geç çıkmaya, ertelenmeye devam ediyor; hem de çıkan oyunlarda gözle görülür birçok problem oluyor. Bugün neredeyse, her AAA oyunu çıkışıyla beraber, stüdyo hakkında sancılı haberler çıkıyor. Ya yönetim kısmı ciddi suçlamalara maruz kalıyor ya da çalışanların sızdırdığı bilgilerde "Crunch" teriminden geçilmiyor. Bu sorunlar hep var mıydı? Yoksa pandemi oyun dünyasına ciddi bir etkide mi bulundu?

Bu dosya konusu aslında sevgili Kürşat Zaman ile aramızda geçen bir sohbet sırasında ortaya çıktı. Her oyun fragmanında heyecanlandığımızı ama oyunun çıkışı yaklaştıkça "patlayacak galiba" serzenişlerimizin sonucunda, bunu enine boyuna incelemeye karar verdim. Kazdıkça bambaşka bilgilerle karşılaştım. Aslında bu dosya konusu, öncelikli olarak oyunların neden geciktiği üzerine olacaktı. Fakat oyun sektörünün neden sancılı bir şekilde evrimleştiği üzerinden gidecek gibi duruyor. Birkaç başlıkta, sektörün günümüzde evrildiği noktayı anlamaya çalışacağız. En nihayetinde de tahmin edeceğiniz gibi net bir sonuç çıkaramayabiliriz ama siz sevgili LEVEL okurlarına sektöre farklı bir açıdan bakmanızı sağlayabilirim.

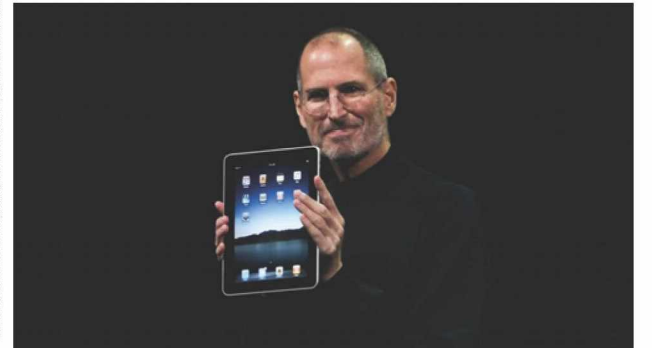
Mobil Oyun Evreni

Sizi on iki yıl öncesine, iPad tabletlerin ortaya çıkışına götürmek istiyorum. 2010 yılında ilk nesil tabletler insanların hayatına katıldığında, bu garip cihazın ne işe yarayacağı da merak konusuydu. Birkaç yıl öncesinde iPhone ile mobil teknoloji dünyasını sallayan Apple, hızlı bir hamleyle tablet teknolojisini de ileri götürmeyi başardı. Bu tabii beraberinde rakip firmaların da kendi tabletlerini piyasaya salmasına neden oldu.

İlk birkaç nesil sıkıntılı olsa da, tabletlerin (Özellikle iPadler) oyun oynamak için ideal bir platform olduğu anlaşıldı. PC ya da konsol oyunlarındaki uzun salınımlı eğlence hapı sunan oyunlar yerine, anlık dopamin shotları vurulmaya başlandı. Bu hem oyunculuğa olan bakış açısını değiştirdi hem de oyunun kendisini.

Game as a Service kavramı mobil oyunlardan çıkıp ana akım oyun sektörüne girmeye başladı. Bu ne demek oluyor? Gerçek para karşılığı oyun içerisinde size ekstra zaman ya da güç sağlayan kaynaklar alarak, belli aşamaları daha hızlı geçmeniz sağlandı. Bir kısmı kozmetik olsa da, bir kısmı oyunların ana mekanikleri haline gelmişti. Oyun dünyasının devleri bu duruma ilk başlarda kahkahalarla gülerken, kendilerini bu altın yumurtlayan tavuğu nasıl yakalayacaklarını düşünürken buldular.

Son on yıl içerisinde çıkan oyun serilerine baktığımızda, kutu açma, sandık toplama, aylık sezon bileti, yıllık başarım tablosu gibi birçok garip içeriklerle karşılaştık. Bu tarz içerikleri ne 2000ler'de, ne de 90lı yılların efsanevi oyunlarda gördük. Amaç bir fikri oyunlaştırıp bunu oyunculara sunmaktı. Daha fazla satabilmek adına da, içerik açısından zenginlik sunuldu. Bu dönem içerisinde Multiplayer'a sırtını dayayan oyunların da sayısı hızla arttı. Hatta ana



senaryosuna önem veren oyunlar için online destek vazgeçilmez bir hal aldı.

Battlefront II, Call of Duty: Warzone, Fortnite, Halo 5, World of Warcraft gibi online arenada yeri sağlam olan oyunlar, hem yapımlarına, hem de oyunculara bakış açılarını değiştirdiler. Bakın, bu sadece online oyunlar için geçerli de değil. Assassin's Creed serisi bile, hikaye odaklı olmasına karşın mobil mekanikleri oyunlarına dahil etmeyi başardı.

Peki bu bilgilerin ışığında, nereye varmış oluyoruz? Oyun sektörünün tekmili birden inanılmaz bir maddi güç haline geldi. DFC Intelligence isimli araştırma şirketinin 2018 yılında yaptığı bir araştırmada EA'in firma değerinin 4 milyar dolardan, 33 milyar dolara fırladığı ortaya çıkmış (2012-18 arası). Son dönemde EA gibi bıçak sırtında dans etmeyi hobi edinmiş bir başka firma, Activision Blizzard ise 20 milyar dolardan, 60 milyar dolara yükselmiş. Bunun sebebi firmaların kaliteli oyun çıkarması mı? Tabii ki hayır! Oyunlara eklenen oyun içi satın alımlarda kazanç olduğunu fark etmelerinden dolayı.

Bu maddi beklenti, elbette bir firmanın varlığını sürdürebilmesi adına önemli bir etken. Kimse oyunculuğun hayrına milyonlarca dolar para yatırıp karşılığını beklemeden oyun yapmıyor. Fakat kazanç sisteminin değiştirilmesi, yani oyun satayım ve ondan



kazandığım parayla başka bir oyun daha yapayım fikri, kaliteyi de bir hayli düşürmüş durumda. Özellikle sektörden anlamayan, hisse değerinin düşmemesini isteyen kurul üyelerinin yönettiği dev stüdyoların oyunlarında bu kalite düşüşünden bahsedebiliriz. Ama bu da başka bir soru doğuruyor: Kaliteyi neye göre belirliyoruz?

AAA Oyun?

Dergi sayfalarında ya da takip ettiğiniz içerik üreticilerinden sıklıkla duyduğunuz bir terim: AAA Oyun. Peki bu tam olarak ne demek? Kaliteyi mi belirtiyor yoksa içerik açısından zengin olduğunu mu gösteriyor. Birçok video oyun tarihçisine göre AAA klasmanı 90lı yıllarda, oyunların ciddi paralar kazandırabileceğini kanıtladığı dönemde ortaya çıkmış. Hatta birçoklarına göre AAA klasmanındaki ilk oyun 1997 tarihli Final Fantasy VII'dir. Toplamda 45 milyon dolar bütçeyle hazırlanan FF VII, sinematik sahneler, zengin hikaye anlatıcılığı, seslendirme kalitesi, orkestra müzikleriyle sektörün ilk büyük bütçeli oyunlarından biriydi. O dönemden sonra hem büyük bütçeye sahip, hem de kalite açısından beklenilenin üzerine çıkan oyunlar için AAA terimini kullanır olduk.

Ancak bu durum son yıllarda değişiyor gibi gözüküyor. Sektörün devlerini düşündüğümüzde; EA, Ubisoft, Activision, Bethesda, Rockstar Games gibi firmaların zaten her yaptığı oyun AAA klasmanına giriyor. Ama her bir oyunlarının kalite garantisi olduğunu görmedik. CoD, Battlefield, Assassin's Creed, Far Cry, yıllardır aynı oyunun makyajlanmış hali gibi önümüze sunuluyor. Bir önceki başlıkta belirttiğim üzere oyun içi servislerden para kazanmaya yönelik olarak pazara sunuluyorlar. AAA olmaları, o oyunların sadece büyük bütçelerinden kaynaklanıyor.

Orta çaplı AA denilen firmaların oyunlarıyla, bu bahsettiğim oyunları karşılaştırır hale geldik. Daha ufak, çekirdek bir kadroyla geliştirilen oyunların, büyük bütçeli oyunlara kafa tuttuğunu görebilirsiniz. Yakın dönemde buna en iyi verilebilecek örnek Fall Guys olabilir. Şu ana kadar bahsettiğim, oyun içi servise sırtını dayaması, online odaklı olması, mobil mekaniklere sahip olması onu doğrudan kötü bir oyun yapmıyor. Aksine şahane bir oyun. Çok uzun süreler boyunca beni de kendisine bağlamayı başardı. Demek ki, olay bütçeyle ve "hatalı mekaniklerde" değilmiş.

Kalitenin bütçeyle doğru orantılı olmadığını kanıtı da Cyberpunk 2077. İlk kez 2013 yılında duyurulan ve uzun süre kağıt üzerinde taslak çalışmaları yapılıp 2020'de yayınlanan CP77, aradan geçen yıllara rağmen halen tam anlamıyla





toparlanabilmiş değil. Oyun için harcanan bütçenin 321 milyon dolar olduğunu hatırlatayım. Fakat buradaki sorun da, bütçenin oyuna aktarılamamasından kaynaklanıyor.

Söylenenlere göre bu bütçenin 2/3lük kısmı sadece pazarlama departmanı için harcanmış. Haliyle bitmemiş bir oyunu bitirmek, hissedarları susturmak ve oyuncuları kaybetmemek adına yarım bir oyun piyasaya sunulmuş oldu. Bu bağlamda da oyundan anlamayan pazarlama departmanları isteği doğrultusunda tanıtımlar yapıldı.

Pazarlamadan hiç anlamayıp AAA bir firma olmayan ama o arenaya oyun çıkaran Hello Games de, No Man's Sky ile bu yüzden rezil rüsva olmuştu. Oyunun geliştiricisi ve firmanın kurucu ortaklarından Sean Murray, oyunun reklam yüzü olmuştu. Verdiği röportajlar oyunun şişmesine neden olup çıkışıyla birlikte, aslında anlatılanın tam aksi bir oyun geliştirildiğini ortaya çıkardı. Reklamın iyisi, kötüsü olmaz derler ama Hello Games ve CD Projekt RED, oyun sektöründe hatta oyun tarihinde bu hikayeleriyle özel bir yerde anılacaklar.

Yazılımsal Dertler

Yeni nesil konsollar (9. nesil) neredeyse 2 yıldır bizimle beraberler. PC tarafında da ekran kartı ve işlemci konularında inanılmaz işler çıkıyor. Hatta Cloud Gaming teknolojisi ile donanımsal yeterliliğe sahip olmadan, stabil bir internet bağlantısıyla yüksek performansta oyunlar oynayabiliyorsunuz. Fakat hem PC tarafında, hem de konsol tarafında henüz "performans" açısından çığır açacak bir oyun görmedik. Platforma özel oyun kısmındaysa Sony ve Microsoft devleri, daha çok bağımsız geliştiricilere yönelmiş durumda. AAA stüdyolarının oyunları ya ertelemeye maruz kalıyor ya da sorunlu çıkışlarıyla, oyuncuların güvenlerini sarsıyor. Bu büyük oyunlara aktarılan paralar gerçekten çok büyük. Ama ortaya "eh" dediğimiz bir oyun çıkıyor.

PC tarafındaysa kopya oyun çöplüğü var. Bir tür tutmaya dursun; herkes aynısının kopyasını yapmaya başlıyor. Özgünlükten uzaklaşıp birbirinin benzeri oyunlarla boğulmuş durumdayız. MOBAlar patladığında, peşi sıra aynı oyunlar çıktı. Aynı durum Battle Arena oyunları için de geçerli. Bu kadar çok fazla olunca, tüketmesi de daha fazla oluyor. Blizzard, Dota 2 ve LoL gibi rakipleriyle yarışabilmek için Heroes of the Storm'u piyasaya saldı. Ama artık oyuna bakılmayı bırakın güncelleme bile yapmıyorlar. Bu boşa harcanmış bir vakit değil de, nedir?

Oyun sektöründe yazılım standartları da ciddi anlamda değişmiş durumda. Sektörü değiştiren bir başka önemli sebep de bu. Eskiden bir stüdyo, aklındaki fikri yazılıma döktüğünde, istediklerinin o grafik motoruna uygun olmadığını görebiliyordu. Hatta bunu çok geç fark edip tüm işi çöpe atan stüdyoları da duymuşsunuzdur. Sorunu çözmek için ekstradan kaynak harcanması gerekiyordu. Bu iş gücü tabii haliyle maddi boyutu da büyütüyordu. Haliyle grafik teknolojisi noktasında da büyük atılımlara şahitlik ediyoruz.

Diyelim ki aklınızda, minik bir oyun fikri var. Yazılımcı ya da tasarımcı olmanıza; hatta bunun için bir ekip kurmanıza gerek kalmadan UE ve Unity kullanarak bir demo hazırlayabiliyorsunuz. Oyunu bitirmeniz de şart değil. Bu fikri mülkiyetin çalışacağını bir yayıncıya gösterebilirseniz sizden bunu memnuniyetle satın alıyorlar. Bu durum yayıncıların da artmasına neden oldu. Gerçekten niş bir iş bulup destekleyen ve bunu pazarda doğru kitleye yönlendirebilen de çok az yayıncı var. 505 Games ve Double Fine akla gelen ilk iki firma olabilir.

Bir de tabii işin büyük ağabey boyutu var. Bu yayıncılar ufak desteklerle, minik geliştiricileri destekleyip belli sınırları aşmalarına yardımcı oluyorlar. Ama ya hem siz köklü bir stüdyo iseniz ve yayıncınız da çok büyük bir firmaysa?

Bu durumu Bioware ilk elden öğrendi. 90lı ve 2000li yıllar boyunca efsanevi RYO oyunlarına imza atan Bioware'in son birkaç yıldaki grafiğinde ciddi bir düşüş var. Bundaki en büyük etken de EA'den başkası değil. Çünkü tamamen FPS-aksiyon oyunları için hazırlanan Frostbite grafik motorunun kullanılmasını zorunlu kılıyor. Bioware, sırf bu Frostbite dayatması yüzünden Dragon Age: Inquisition, Anthem ve Mass Effect: Andromeda gibi kendi kalibresine hiç yakışmayan oyunlar üretmek zorunda kaldı.

Sektöre sektörün gözünden daha iyi bakabilmek için göz atılması gerekenler listesi

Jason Schrier'ın yazdığı, İhsan M. Tatari tarafından çevrilen ve İthaki yayınları tarafından raflardaki yerini alan "Reset, At" ve "Kan, Ter ve Pikseller" kitapları mutlaka okunmalı. Bir kitap sektörün kötücül yanlarını ele alırken, diğeri başarı hikayeleri anlatıyor. Ready Player One ve Ready Player Two kitapları okunabilir. Kurgu olmasına karşın, kitap içinde paragraf aralarında sektörün nasıl geliştiğine dair çok güzel hikayeler var.

Video Oyun Evrenine Yol Bulmak: **Sınıflandırma ve Türler ile Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı kitapları işin akademik boyutlarına bakmanızı sağlayacak çalışmalar. Ek olarak dergimizde güzide yazıları olan Ertuğrul Süngü'nün, Barbaros Bostan ile beraber hazırladığı Dijital Oyunlar 1.0: Oynanış ve Anlam ile Dijital Oyunlar 2.0 Oynanış ve Kimlik kitaplarına da bakabilirsiniz.**

Noclip YouTube Kanalı içerisinde yayınlanmış tüm röportajlar, belgeseller sektörü, sektörün içinde yaşayanlarla beraber anlatıyor.

Film ve Belgesel olarak: **Playing Hard, Indie Game: The Movie, Atari: Game Over, Insert Coin, God of War: Raising Kratos, High Score, The King of Kang: A Fistful of Quarters**



Haliyle stüdyolar yenilikçilik yapmak için beyin fırtınası yapamıyor. Yetiştirilmesi gereken ve memnun edilmesi gereken yüksek şatodaki adamlar olduğu sürece de, o taşın altına kimse elini kolay kolay sokmak istemiyor. Kendi faunasını ve florasını yaratanlar hariç tabii.

Yazılımsal açıdan oyunların geliştirilme süreçleri, çeşitli araçlarla kısaldı diyorum ama aklınızdaki her fikri yansıtabilmek için üzerine de düşmeniz gerekiyor. Basit bir su mekaniği yapmak yerine, gece-gündüz döngüsü içerisinde hareket eden, Ay'ın gelgit kuvvetlerine göre çekilebilen bir su birikintisi yapmak istiyorsanız, bahsettiğim hazır araçlar yeterli olmuyor.

Şöyle bir örnek verelim. Açık dünya, yenilikçilik ve detaycılık denildiğinde akla gelen ilk firma Rockstar Games olmuştur. Firmanın en meşhur oyunlarından biri olan GTA: San Andreas'ın geliştirilme sürecinin üç yıl olduğu söyleniyor. 2008 itibariyle 21.5 milyon adet kopya sattığını biliyoruz. Aşağı yukarı 10 milyon dolarlık da bir bütçesi vardı. Tabii buradaki sayıların spekülatif yanlarını, enflasyon oranlarını da unutmamak lazım. O yüzden aşağı yukarı diyorum.

Aynı firmanın bir de Red Dead Redemption 2 diye bir oyunu var. Yaklaşık sekiz yıl boyunca geliştirilme sürecinde kaldı ve 300 ila 540 milyon dolar arası bir bütçesi olduğu söyleniyor. Bugüne kadar da 50 milyon kopya satmayı başarmış.

Bu başlık altında, tek bir firmanın, iki farklı oyununa, iki farklı dönemde nasıl yaklaştığını görmüş oldunuz. Rockstar Games, San Andreas'ı da geliştirirken detaycılığa çok önem veriyordu. Aynı durum RDR2 için de geçerli. Fakat teknoloji geliştikçe yapılmak istenilenler yazılımsal açıdan zorlaşmaya başladı. Bir de tabii bunun donanımsal boyutu var. Siz istediğiniz kadar kod yazıp durun. Bunu son kullanıcı oynamak istediğinde, piyasada rahatça ulaşabileceği bir cihazda oynamak isteyecek. Kimsenin evinde süper bilgisayarlar yok.

Elimizdeki oyun teknolojisi geliştikçe ve belli türlerdeki oyunlar yenilikçilik açısından geliştirilmek istendiğinde, bu süre uzadıkça uzuyor. Bu yüzden eskisinden daha fazla erteleme haberi duyuyoruz. Eskiden oyunlar için verilen erteleme kararlarının iki sebebi vardı. İlki oyuna yapılan para akışında kesinti olduğunda. Yeni bir yatırımcı bulunana kadar proje rafa kaldırılırdı. İkincisi ise finansal çeyrekte yayınlanacak başka kuvvetli bir oyun olduğunda. Şimdilerde ertelemelerin en büyük sebebi oyununun bitmemiş olması.

Oyunu bitirmek ve o son düzlüğü hızlı alabilmek için de Crunch Culture'ın yaygınlaşması da kaçınılmazlarımızdan oldu.



Crunch Culture

Rockstar Games'ten bahsettiysek bu malum durumdan da bahsetmeden geçmeyelim. Son yıllarda stüdyonun bu terimle sıklıkla beraber anıldığını görmüşsünüzdür. Firma yöneticileri de bu durumun aksini iddia etmiyor. Rockstar Games gibi birçok firma Crunch Culture'ın olması gerektiğini savunuyor. Peki tam olarak bu ne demek?

Crunch, oyunun çıkışına kısa bir süre kala ekstra mesailerle, oyununun yetişmesi adına baskı yapılmasına deniliyor. Eğer bir oyun yetişmeyecekse üst yönetimden "Evet arkadaşlar, şu son üç aylık kısımda Crunch Time yapıyoruz ve oyunu bitiyoruz. Sizi çok seviyoruz" minvalinde e-postalar atılıyor. Anlayacağınız üzere bu sürece Crunch Time, bunu şirketin politikalarından biri haline getirmeye de Crunch Culture deniliyor.

Bu durumla Avrupa'da pek fazla karşılaşılmıyor. Ya da CD Projekt RED'e kadar olmuyor diye düşünüyorduk. Ancak Avrupa'daki sosyal devlet anlayışı, birçok iş sektöründe olduğu gibi oyun sektöründe çalışanları da kapsıyor. Yani ekstra mesai durumlarında, çalışanların mesai ücreti alması gibi durumlar işçi hakları kapsamında zorunlu kılınıyor. Firmaların bunu da sağlanması bekleniyor yoksa çok büyük cezaları var. Öte yandan Crunch Culture en acı biçimde ABD'de yaşanıyor.

Oyun basını ve Game Workers Unite gibi kuruluşlar bu durumu düzenlemeye çalışıyorlar. Çalışma saatlerinden, mesai ücretlerine kadar tüm işçi haklarının korunması için sendika talepleri de bulunuyor.

Fakat şöyle de bir durum var. Crunch Time kavramı, çok da yeni değil. 2000li yıllarda bu kavram sektöre iyiden iyiye oturmuş durumdaydı. 70li ve 80li yıllarda, oyunların 2 ya da 4 haftalık süreçlerde bitirilmesi gerektiği zorunluluğu, bu döneme evrilerek gelmişti. O dönemde haftalık 60-80 saatlik çalışma süresi Crunch Time kavramına dahil ediliyordu. Şimdilerde bunun 70-100 saat arasına çıktığı söylenmekte. ABD'de çok ama çok az çalışan, yaklaşık %8lik bir kısım ekstra mesai parası alabiliyormuş.

Ne yazık ki, bu süreç yetişmesi gereken oyunlara da etki ediyor. Tükenmişlik sendromu yaşayan bir geliştiriciden ne kadar verim alınabilirse, o kadar verim alabilirsiniz. Ve yine ne yazık ki, birçok firma halen bunun olağan olduğunu söyleyip yapılması gerekenin bu olduğunu savunuyorlar.

Burada da şöyle bir sıkıntı var. Oyunun çıkışına görece karar ortalama bir süre kala, stüdyolar, oyunlarının bir kopyasını Microsoft ve Sony'ye yolluyor. Golden Disk denilen olay ya da firmaların "Gone Gold" çığırışları bundan kaynaklı. Microsoft ve Sony, Golden Disk onayını verdikten sonra oyun fiziksel olarak basılabilir hale geliyor. Ancak buradaki durum oyunun kalitesini kontrol etmekle alakalı değil. Stüdyo tarafından gönderilen yönergeler çalışıyor mu ona bakılıyor.

Yani sağa gitme tuşuna basınca karakter sağa mı gidiyor, kamera açısı fare ile düzeltilebiliyor mu, oyuna tıklayınca açılıyor mu ya da disk konsola takıldığında hata veriyor mu gibi noktalar kontrol ediliyor. Yoksa oyun içerisindeki kaplamalar eksikmiş, diyaloglar yazılmamış; bunların hiçbir önemi yok.

Gold Disk alınmasının ardından Crunch Time dönemine girilmesi de bundandır. Çünkü oyunun hızlıca makyajlanıp güncellemeye hazır hale getirilmesi gerekiyor. O altın disk, fiziksel olarak basılıp oyunculara dağıtılacak anlamına geliyor. Bu yüzden de birçok oyun "Day One Update" denilen durumdan mustarip. Oyunu açmanıza izin vermeyen, son anda oyunun boyutu kadar güncelleme yapmanıza neden olan durum da bundan kaynaklı.

Erteleme durumunu, özellikle fiziksel baskıya giren oyunlarda işte bu yüzden de yaşanıyor. Geliştirici ekip daha birçok testi yapamadan, hızlıca çözüm odaklı bir güncelleme hazırlıyor. Oyun çıktıktan sonra biz oyuncular olarak yeni hatalarla karşılaşıyoruz. The Callisto Protocol buna en yakın örnek olarak gösterilebilir. Mükemmel bir potansiyeli olmasına karşın, hata cenneti olarak piyasaya



sunulması oyunu eleştiri yağmuruna tuttu.

Crunch Time, acımasız bir yöntem gibi gözükse de verimi kullanmak adına bir standart haline geldi. God of War, Uncharted 4, Fortnite, Red Dead Redemption 2, Last of Us: Part II bu mantıkla hazırlanıp övgülere boğulan oyunlar. Öte yandan Animal Crossing, Hades, Apex Legends gibi geliştirilme sürecini zamana yayıp övgü toplayan oyunlar da var.

Ne Olacak Peki?

Çizdiğim resim pek iç açıcı gözükmüyor. Ancak oyun sektörü bu tarz sorunlarla sürekli uğraştı ve kendisini değiştirerek tekrar güçlü bir hale geldi. Günümüz iş alanlarını düşündüğümüzde, oyun sektörü henüz çok genç. 60lar'da başlayıp, takibi yıllarda şekillenmeye ve ayakta durmaya çalışan bir yapıda. Bu sıkıntılar ilk değil, son da olmayacak.

Sektör ilk büyük sıkıntısını 1983 yılında yaşadı. Atari'nin, efsanevi yönetmen Steven Spielberg'ün yeni filmi E.T. için hazırladığı oyunu duymuşsunuzdur. Oyun o kadar kötü yorumlar almıştı ki, Atari elindeki on binlerce E.T. kartuşunu bir çöle gömmüştü. Oyun hiç yaşanmamış gibi davranmışlardı. Atari Shock ya da Videogame Crash anıyla anılan bu dönemde, oyun sektörünün bittiği düşünülüyordu.



Tabii bu düşünceyi Nintendo, SEGA gibi firmalar yalancı çıkarıp birkaç yıl içerisinde ev konsolu düşüncesini yeniden inşa ettiler.

Eski dönemde oyun sektörü, bir alt kültür hareketi, hatta bir karşı kültür hareketi olarak nitelendirildiği için basın tarafında da çok fazla yer almıyordu. Eski dönem medyasında yer alabilmesi için E.T. gibi oyunların çıkması gerekmişti. Şimdinin medyasında, sektörden her habere dakikalar içerisinde ulaşabiliyoruz. Bu enformasyon akışı sektör çok kötüye gidiyormuş hissi uyandırıyor ama inanın öyle değil. En başında da söylediğim gibi sektör bir evrim sürecinden geçiyor. Yeni bir rönesansın içindeyiz. Hatalı oyunlar, kötü yönetilen firmalar hep vardı. Bunu unutmamak gerekiyor.

Oyunlar hiç olmadığı kadar iyi bir performans çağına giriş yapıyor. FIFA 99'da futbolcuları gördüğümüzde, hepimizin aklı çıkmıştı. Bu teknoloji artık daha ne kadar ileri gidebilir diye çıldırmıştık. Şimdiki oyunlara bir bakın. En basit bağımsız oyundan, AAA klasmanına kadar performans ve görsel kalite açısından önlerindeki engeller, teknolojinin hızıyla eş değerde kalkıyor. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, hareket algılama teknolojisi, 7.1 ses desteği, 120 FPS... Bunlar gerçekten çılgın şeyler. Milyon dolarlık filmlere imza atan sinema endüstrisinin bile oyun sektörüne nasıl yaklaşabilirim diye düşünüyor. Ödüllü yıldızların, son birkaç yıl içerisinde çok büyük yapımlarda oyunlarda yer aldığını gördük.

Sektördeki sorunlar aslında tamamen maneviyatla alakalı. Oyuncular olarak oyunlardan beklentilerimiz de değişti. Kimi oyuncu tek bir oyunla, günlerce, haftalarca vakit geçirebiliyor. Europa Universalis IV ile binlerce saatlik oyun süresi elde edebilirsiniz. Hikaye odaklı oyunlar 2010-15 arasında inanılmaz popülerken, bu durum son yıllarda azalmaya başlamıştı. Mass Effect 2, The Witcher 3, The Last of Us, Portal 2, Fallout: New Vegas, Grand Theft Auto V o aralıktaki en dikkat çeken yapımlardı. Halen etkilerini görüyoruz. 2018'deki God of War, Spider-Man, Red Dead Redemption 2 ile devam eden esinti de bu fırtınanın etkisiydi. Ancak 2018'den beri görüyoruz ki, o kısa dönemde artan açlığı doyurmak için stüdyolar yeni yapımlar sunmaktan geri kalmıyor. EA çatısı altında, puanlama olarak zirveyi çeken üç oyunun (Titanfall 2, Apex Legends, Jedi: Fallen Order) tek bir firmadan, Respawn'dan çıkmış olması ve bu üç oyunun ikisinin hikaye odaklı olması da bunun bir kanıtı. Çünkü EA, bir nevi kendi kalesine gol atmış oldu. Multiplayer odaklı oyunların geleceği olduğuna inanan ve oyuncuların artık bu tarz oyunlar istemediğini düşündüklerini dile getirmişti.

Öte yandan iğneyi de kendimize batırmamız gerekiyor. Bu dönemin oyunları, çok değerli mücevherlerdi. Standartları belirleyen oyunlardı. Onlardan sonra gelecek her oyunun aynı kalitede olacağına inanarak, kendi bacağımıza da sıkmış olduk. Eh, buna ek olarak yayıncı kuruluşlarının, içerik üreticilerinin, yayıncıların da parayla satın alınmış övgülerinin kurbanı olduk. Daha oyun çıkmadan ulaştırılan basın kodları ve belli bir miktar ücretle, gereğinden fazla övülen oyunlar, son yıllarda bir çöp dağı oluşturdu. Ama insanların oyun oynamaya olan açlığı ve bağımlılığı azalmadı.

Oyunlara olan rağbet 2019-2021 yılları arasında %26 oranında artmış. Bunun sebebi insanların evde vakit geçirmek için oyun dünyasına dahil olmak istemesi. Sektör bu hızlı ivmeden dolayı 2026 yılına gelindiğinde 321 milyar dolarlık bir canavar haline gelecek. Piyasanın hacmi çok büyüdü ve arz-talep ilişkisine göre stüdyoların bu gerekliliği sağlayamadığı da açık bir gerçek. Öyle ki artık öldü bitti dediğimiz strateji türü ya da simülasyon kategorisi bile yeniden en çok oynananlar arasına girdi.

En nihayetinde ortaya çıkan nedir, sen sayfalardır ne anlatıyorsun, diye soracak olursanız; inan ki sevgili LEVEL okuru, sektör olarak acayip bir dönemden geçtiğimizi açık yüreklilikle sana söyleyebilirim. Sektöre gönül vermiş birçok yaşlı kurdun artık emekliye ayrılması, onların oyunlarıyla büyüyen insanların da yeni dünyalara geçme konusunda hevessiz olması, aslında en büyük nedenlerden biri. Arz-talep dedim ya, işte oyunların değişmesi de değişen oyuncu kadrosunu ya da yeni gelenleri kandırmak için kabuk değiştiriyor.

Yoksa oyunların da, oyunculuğun da, onları yaratanların da bir yere gittiği yok.

◆ **Özay Şen**







PLAYSTATION VR 2

GELECEĞİN YOLCULUĞU HAKİKATEN BAŞLADI GALİBA...

VR/AR ile ilk defa Aerosmith'in Amazing şarkısının klibinde tanışan nesil buralarda mı? Evet evet, sizleri görüyorum. Oradasınız ve bana "VR'dan çok umutlusun ama bu nesilde de olmayacak" diyorsunuz, sizi duyabiliyorum. 2017 yılı Papa'dan Gary Lineker'e kadar aklınıza gelecek herkes tarafından "VR senesi!" ilan edildiğinde ben de sizlerin yanındaydım, anımsayacaksınız. Diyordum ki "teknoloji yetersiz, PSVR dışında arkadaki oyun desteği yetersiz, kablolar çok kalın ve kurulum için gerekli alan çok büyük. Üstelik cihazlar da halen çok pahalı. Bu nesilde olmayacak, belki PSVR arkasındaki oyun desteği sayesinde başarabilir ama yok, olmayacak".

Olmadı mı peki? Yaaani. Beklentiye göre değişir. Evet VR cihazları ana oyun enstrümanımız olamadılar ama gerek PSVR gerek Oculus Quest gerekse HTC Vive hiç de fena olmayan satış rakamlarına ulaşmayı başardılar. Üstelik özellikle Beat Saber ile bikini rejimi yapan bizler ve direksiyon sallamaktan keyif alan simülasyon tutkunları, bu cihazların hakkını verebildiler bile diyebiliriz.

Şimdi aradan altı seneye yakın bir zaman geçmişken, yine altı senelik bir geliştirme sürecinin ardından piyasaya çıkan amiral gemisi bir VR cihazı var karşımızda. PSVR'ın iyi yaptığı şeyleri koruyup iyi yapamadığı her şeyin (başta cihazın beygir gücü olmak üzere) üzerine koymayı hedefleyen ve gördüğüm kadarıyla bunun hakkını da vermeyi başaran PlayStation VR2 veya benim bundan sonra anacağım adıyla PSVR2.

TEKNİK ÖZELLİKLER

Vallahi tasarımla girmektense bu tarafla başlamak istedim çünkü konuşacak çok şey var. PSVR2'nin önceki nesle göre en



büyük farkı elbette çok daha güçlü ve yetenekli bir platform olması. PSVR gibi OLED ekranla donatılan ancak bu ekrana HDR kabiliyetini de ekleyen PSVR2, benzeri sadece HTC Vive Pro 2'de görülebilen (Fiyatı PSVR2'nin iki katından daha fazla) gözle takip özelliği ve göz başına 2000x2040 çözünürlük sunan ve panel tazeleme hızı 90-120Hz olan ekranlarla geliyor. Görüş açısı 110 dereceye çıkmış (PSVR'da 100 dereceydi) ve artık hareket takibi için PlayStation Move kamerasına ihtiyaç duymuyor. Bunun yerine gözlük ve kontrolcü takibi için 4 adet kamera bu işi Move'un yerine, üstelik çok daha performanslı bir şekilde yerine getiriyor. Buna gözle izleme deneyimini daha da derinleştiren altı eksenli hareket algılama sistemini (üç eksen jiroskop, üç eksen ivme ölçer) de eklediğinizde PSVR2'nin sizi yetenekleriyle etkileyebilmesi 30 saniye falan sürüyor. Göz takibi için sunulan kızılötesi kameranın da işini iyi yaptığını buraya not düşeyim. Horizon'da yaşadığımız ufak tefek problemler dışında gözle takip sistemi mükemmel çalıştı.
PSVR2 halen kablolu bir sanal gerçeklik gözlüğü. Kablosuz yapmak mümkün müydü? Herhalde mümkündür. Tabii cihazın yeteneklerinin ve çalıştırdığı oyunların sistem gereksinimlerinin mobil tabanlı bir VR gözlüğü olan Oculus Quest'e kıyasla fersah fersah ileride olduğunu da söylememiz gerekiyor. Hal böyle olunca, oyunların sistem gereksinimleri de düşünülerek kablosuz ve kayıpsız bir oyun deneyimi için henüz şartların oluşmadığını düşünmüş Sony. İçinizi rahatlatacak bir şey söyleyeyim, kablo son derece ince ve haftalardır ayağıma belki iki kez falan dolanmıştır. Genel anlamda 560 gram ağırlığındaki PSVR2 pek yorucu değil, ergonomik, ayarlanması kolay bir ürün. VR cihazlarının alametifarikası olan molaları halen vermeniz gerekiyor ancak gördüm ki ilk kez VR deneyenler bile cihaza çok hızlı bir şekilde uyum sağlayabiliyor. Eski nesilde motion sickness ile karşılaşma ihtimaliniz çok daha yüksekti.
Benim en sevdiğim özelliklerinden bazıları ise 2x2 metre alanda bile tam verimle çalışabilmesi ve bu alanı hızlıca



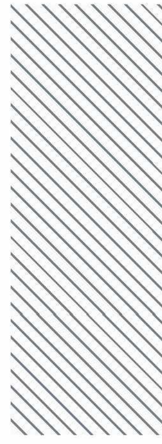
ve canınız nasıl istiyorsa öyle düzenleyip işinize bakabilmenizi sağlayan kalibrasyon modülü oldu.

TASARIM

Hemen fark edebileceğiniz gibi ürün PSVR'a göre çok daha minimal ve sade çizgilere sahip. PSVR'ın sahip olduğu ışıklar ve LED'ler PSVR2'de yerini mat beyaz ve oldukça şık duran bir tasarıma bırakmış. Dört adet gömülü kamera da HTC Vive'dakilerin aksine ön plana çıkmıyor.

Peki gözünüze göre ayarlamak ne kadar kolay? Öncelikle Sony tek başınıza bile olsanız sağa sola çarpmadan işinizi görebilmeniz için PSVR2'ye bir "dışarıyı görme" modu eklemiş. Ne kadar beğendim anlatamam zira PSVR'da yanınızda birisinin tutup VR gözlüğünü kafanıza geçirmesi, ardından da siz menüde yolunuzu bulmazdan önce elinize kontrolcüleri sıkıştırması gerekiyordu. PSVR2'nin dışarıyı görme (bunu yaparken görüntü monokrom bir hal alıyor) modu sayesinde bu sorunun önüne geçilmiş.

Tek başımızayız, takarken zorlanmayacağız dedik, devam edelim. Ürünü kafanıza göre oturtmak aslında kolay ama görüntüyü onca detayı kaçırmayacak şekilde, net bir hale getirebilmek biraz gözünüzün



sağlığı ve yapısı ile alakalı. Eski VR cihazlarında çözünürlük beş pikselden ibaret olduğu için bulanık ve net arasındaki fark şimdiye göre çok daha azdı. Şimdi ise karşınızda 4K HDR destekli, grafikleri bal dök yala diyebileceğimiz yapımlar var ve şu netlik konusuna birazcık daha fazla zaman ayırmanız gerekiyor. Gözlük takıyorsanız da PSVR2 kullanırken bir sorun yaşamazsınız, hemen baştan belirteyim.

Peki ne yapmamız gerekiyor? PSVR2 iki bloktan oluşan bir ürün. Kafanıza takmak için arkadaki baş köprüsünün üzerindeki düğmeye basıp cihazı genişletiyorsunuz öncelikle. Kafanıza

PSVR2 OYUNLARININ KARE ASI!

Pek çok PSVR2 oyunu ya ilk gün buluştu ya da kısa süre içinde havuza katıldı. Aralarında yeni oyunlar kadar PSVR için geliştirilmiş ancak PSVR2 için güncelleme alan (Beat Saber, The Walking Dead: Saints & Sinners) oyunlar da mevcuttu. Ayrıca No Man's Sky'ın sunduğu deneyimi de çok merak ediyoruz.

Horizon: Call of the Mountain

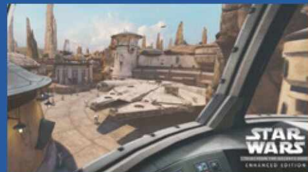
PSVR2'nin açılış şovunu yapmak bu oyuna nasip oldu. Çok beğendiğimiz Horizon serisinin atmosferini ve grafik üstünlüğünü PSVR2'ye taşıyan CotM, kesinlikle bu gözlükle denediğiniz ilk oyun olmalı.



Neler yapabildiğinizi görünce keyiften başınız dönecek ve çok eğleneceksiniz. Bu grafikleri, desteklediği mekanikler ve 8 saatin üstünde olan süresiyle ardından gelecekler için çıtayı çok yukarıya koyduğunu düşünüyorum.

Star Wars: Tales from The Galaxy's Edge – Enhanced Edition

Horizon: CotM grafikler ve mekanikler anlamında ne ise, silah dövüşleri konusunda da SW: TfTGE o. Hayatımda oynadığım en keyifli silahşorluk anları bu oyundaydı muhtemelen. Grafikler anlamında ortanın biraz





üstünde olsa ve muhtemelen FOV optimizasyonu gerekliliği sebebiyle biraz motion sickness yaratsa da 4.5 saatlik keyifli bir deneyim olacaktır.

Moss: Book I & II

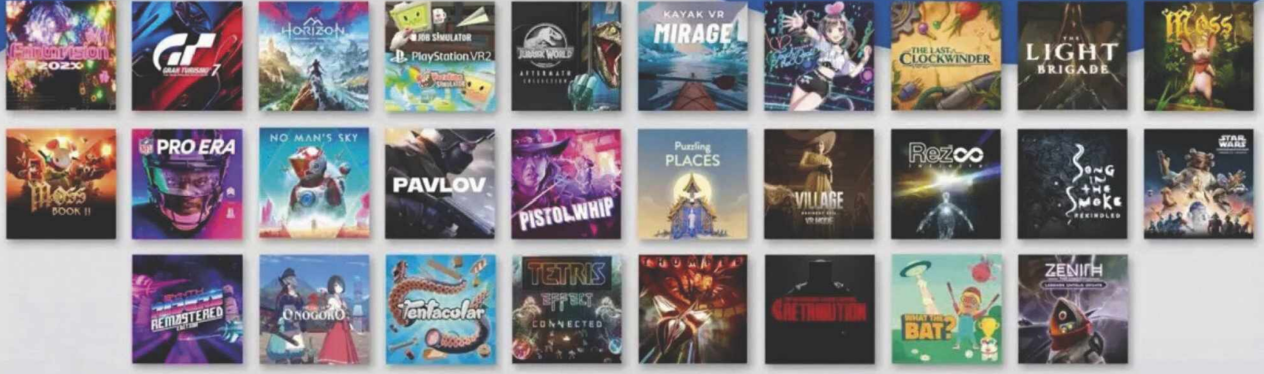
Bu senenin en iyi VR oyunu ödülünü hakkıyla alan küçük faremiz de PSVR2'nin çıkış günü oyunları arasında yerini aldı ve her zamanki kadar harika gözüküyor. İlk oyunun 2D yapısını ikinci oyunda gerçek 3D deneyime dönüştüren yapımcı "biraz farklı ve çok keyifli bir VR deneyimi" arayan oyuncuların seveceği yapımlara imza atmış. Toplamda 11 saatlik (4.5+6.5) harika bir macera sizi bekliyor.

Gran Turismo 7

Sony uzun bir süre Assetto Corsa oynayan profesyonelleri VR gözlükleriyle seyrettikten sonra nihayet Gran Turismo 7'ye gerçek bir VR desteği sağlamayı başardı. Oyunun tüm modlarında kullanabileceğiniz VR desteği konusunda bilmeniz gereken ise oyunun henüz PSVR2 Sense kontrolcüleri desteklemiyor olması. Yani DualSense ile veya direksiyon seti ile yarışmanız gerekecek ki ikincisini özellikle öneriyoruz.







taktınız, okey. Sonra lenslerin olduğu ön bölümün alnınıza doğruca oturması gerekiyor. Bunun için sağ üstteki tuşa basılı tutup PSVR2'yi güzelce oturtmanız kafi. O arada Aloy'u 15 metreden tanıyabilir hale geldiyseniz ama görüntü bulanıksa dert etmeyin. SLR fotoğraf makinelerinden hatırlayacağınız odak ayarı sol üst kısımdaki tekerlekte sizi bekliyor. Artık görüntünüz netleşmiş olmalı. Olmadıysa muhtemelen gözleriniz lenslerin tam ortasına bakmıyordur. Sağ üstteki düğme ile lenslerin bulunduğu kısmı güzelce ayarlayıp arkadaki düğmeyi çevirerek güzelce sıkmanız yeterli. İşte bu kadar, maceraya hazırsınız!

OLED HDR ekranların sunduğu gösteriler sizi hayran bırakacak, baştan söylemem gerek. PSVR2'nin sahip olduğu haptik geri bildirimi de eklediğinizde size keyifli bir deneyim yaşatacak her şey önünüze sunulmuş. Kısaca, önceki nesille aradaki grafiksel fark EVEREST DAĞI kadar arkadaşlar.

Öyle ki HTC Vive Pro 2 veya HP Reverb G2'de gördükleriniz bile sizi Horizon: Call of the Mountain'ın güzelliğine hazırlamıyor. Üstelik buna Tempest 3D teknolojisi ve cihazın beraberinde gelen kulak içi kulaklığın kalitesi de eşlik ediyor. Görüntü muhteşem, hareket yakalama muhteşem, göz takibi muhteşem ve animasyonlar muhteşem. Şimdi Erman Yaşar gibi "işte VR bu!" demeyeyim de ne yapayım?

Bu noktada hem performans hem de teknoloji açısından PSVR2'nin sahip olduğu "foveated rendering" yeteneğini de öne çıkartmak gerekiyor. Göz takibinin mükemmelliği sadece baktığınız yeri tam detayda göstererek ciddi bir performans kazanımı sağlayan, bunu yaparken de detaydan ödün vermeyen bir konsepti gerçeğe dönüştürmüş.

PSVR2 SENSE KONTROL CİHAZLARI

PSVR2'ye dair en sevdiğim şeyler arasında üst sıralarda olmamalarına rağmen PSVR2 Sense kontrolcüleri işlerini doğru yapıyor ve alışmak da pek zor değil. Biraz büyükçe olan kontrolcülerin kavradığınız kısmı bir silah tetiğini andırıyor ve düğmelerin yerini bulmak pek de zor değil. Genel anlamda ergonomiden sınıfı geçen bir tasarım olmuş. Hareket algılama teknolojisin geldiği noktayı anlamanızı sağlayacak pek çok oyun söz konusu PSVR2'de. Bunların başında da Horizon: Call of the Mountain'da sırtımızdaki oku alıp yaya sürdüğümüz anlar geliyor. Geçişler o kadar akıcı ve optimize ki, ciddi anlamda etkilendim. Kontrolcülerin üstünde olan ve elinizden yanlışlıkla fırlatıp televizyonunuzu ziyan etmenizi engelleyen bilek bantları ise biraz garip. Biraz fazlaca sıktığınızda bilekten çıkartmak için efor sarf ederken bulabiliyorsunuz kendinizi. Sony haptik geri bildiğim desteğini PSVR2 Sense'in L2/R2 tuşlarında da kullanmış ve sonuç oldukça başarılı. DualSense ile hayatımıza giren ve halen pek rakibi olmayan bu teknoloji PSVR2 Sense'te de aynı başarıyla kullanılmış. Ergonomi olarak da PSVR kontrolcülerine göre çok daha rahat kullanımlı tasarımlar.

Burada eleştirim ise pil dayanımlarının kısalığı oldu. Elbette VR'ı aralıksız oynamıyoruz ancak iki üç saatte bir "düşük pil" uyarısı biraz fazla.



RAKİP ANALİZİ VE FİYATLANDIRMA

PSVR2 bu konuda ciddi anlamda avantajı bir durumda zira teknik özellikleri 2 kat daha pahalı olan HTC Vive Pro 2 ile, fiyatı ise HP Reverb G2 düzeyinde. Özellikler anlamında kendisinden 200 dolar daha pahalı olan HTC Vive Cosmos Elite'ten ciddi anlamda daha performanslı bir VR setinden bahsediyoruz. Elbette PSVR oyunlarının yama olmaksızın desteklenmiyor olması PSVR2'nin ilk günlerdeki oyun havuzunu ciddi anlamda daraltan bir etken. Vive tarafı da PC'de yüzlerce kaliteli oyundan oluşan ciddi bir havuza kavuşmuşken bu konunun yakın zamanda Sony'nin çözmesi gereken bir numaralı sorun olduğunu söylemek mümkün.

Bir diğer konu, her ne kadar rahat etsem de PSVR2 yüzümü en fazla terleten sanal gerçeklik gözlüğü oldu. Sizi yormuyor olmasına rağmen ara vermek zorunda kaldığım anların çoğunda "yahu terletti" diyerek çıkarttım gözlüğü. Sorun sıcaklık mı emin değilim ancak iç kısımda oluşan ısının yüksek olduğunu düşünüyorum ve belki de materyaller konusunda ince ayarlar yapılabilir ileriki dönemde.

Neticede karşımızda inanılmaz rekabetçi bir ürün var ve onu tutabilecek tek şey rakiplerine göre nispeten dar olan oyun havuzu. Ayrıca PC tarafındaki kullanımına da resmi bir destek verilmediğini belirteyim. PSVR2'nin ülkemizdeki fiyatı 19.300 TL civarında. Bu PS5'e hemen hemen denk sayılabilecek bir rakam ve kesinlikle ucuz sayılmaz. Diğer taraftan benzer özelliklere sahip olan HTC Vive Pro 2'nin ülkemizdeki fiyatının 30 bin civarında olduğunu da belirtmek gerek.

◆ **Kürşat Zaman**

WILD HEARTS™



İNCELEME

Altın 9,0 - 10 puan
Gümüş 8,0 - 8,9 puan
Bronz 7,0 - 7,9

Sayfa 56

WILD HEARTS

Aynı lezzet, farklı baharatlar. Monster Hunter serisiyle geç tanışıp çok sevenler için...

RESIDENT EVIL 4 REMAKE



Ama Bize ''Köylü Milletin Efendisidir.'' Dendi...

Yapımcı: *Capcom* ***Yayıncı:*** *Capcom* ***Tür:*** *Korku, Aksiyon* ***Platform:*** *PC, PS5, PS4, XS* ***Web*** *www.residentevil.com/4/*

Bundan tam 18 sene önce, GameCube'uma küçük bir disk girdi ve bende hala aşamadığım bir İspanyafobinin başlamasına yol açtı. Evet, ne zaman bir İspanyol köylü ile konuşacak olsam aklıma ''Agarrenlo!'' diyen o bağırış gelir ve konuşmadan uzaklaşırım. Bana bu korkuyu yerleştirdiği için teşekkür ettiğim oyun Resident Evil 4. Serinin ağır tempoya ve bilinmeyene sırtını yaslayan korku anlayışını değiştiren, aksiyonu iyice işin içine sokan RE4 ile birlikte artık ne ben eski bendim ne de mutlu oyunların yuvası GameCube aynı şirin makinaydı.
Omuz kamerasını baştan yaratan ama silahı doğrulttuğumuzda Leon'u far görmüş kedi gibi buz kestiren ve donduran Resident Evil 4'ün gerginliğini asla unutmadım. Capcom da buna izin verme niyetinde değildi zaten, geçen onca yıl içinde oyunu sayısız versiyonla pişirip karşımıza çıkardı, biz de dayanamayıp el attık her seferinde. Bu sefer işin rengi değişik arkadaşlar, bu sefer RE4 sıfırdan inşa edilmiş bir şekilde karşımıza çıkıyor.

"Sen kimlerdensin yiğidim?"

Remake'lerin yılın en iyilerine dönüştüğü, son birkaç senenin yıldızlaştığı dönemdeyiz. EA Motive, Dead Space ile çılgın bir işe imza attı, şimdi sahneyi çalma sırası Leon ve onu kovalayan köylülerde, rahiplerde. Serinin ikinci ve biraz tartışabileceğimiz üçüncü oyun Remake'lerine imza atan firma, üçüncü kez zar atıyor ama ne atmak. Özünü kabul eden, saygı duyan ama yeniliğe müthiş bir misafirperverlikle yaklaşan Resident Evil 4 Remake, her nesilden oyuncuyu büyüleyecek güçte bir oyun olmuş.
Bu oyunu 18 sene önce özel yapan şey neydi? Buradan başlamak gerek, sonuçta son jenerasyonun radarına tam olarak girememiş bir klasik kendisi. Sevgili LEVELcanlar, bu oyundan önce omuz kamerası hiç bu kadar etkili kullanılmamıştı. Nişan aldığımızda Leon'un çakılı kalması hem net atışlar yapmamıza izin veriyor, hem de o lanet olası İspanyol köylülerin bizi inanılmaz germesine yol açıyordu. Dönemine göre akan grafikleri ve animasyonları da çok etkileyiciydi. Film tadındaki sinematikler, insanı gerim gerim geren QTE'ler ve ana hikayeyi yeni bir düzleme çeken öykü, pastanın üstündeki kirazlardı. Kısa süreliğine GameCube'e özel kalan Resident Evil 4, daha sonra tüm platformlarda yer aldı ve küresel bir olaya dönüştü.
RE4 Remake masaya ne gibi yenilikler koyuyor, onlara bir göz atalım artık. Dinamik omuz kamerası tüm görkemiyle karşımızda ancak Leon nişan aldığında donup kalmıyor, halay başı gibi rahat hareketleriyle göz dolduruyor. Yeni teknolojinin nimetleri burada hizmetimizde; eskiden olduğu gibi net atış yapmak için hareketsiz kalmak zorunda değiliz. Hem keskin atışlar yapabilmenin hem de aynı anda özgürce hareket etmenin rahatlığı kumandamızda. Ne demişler Leon için? Çok rahat, çok profesyonel...
Görsel sıçramayı burada tarif etmek, Musa'nın denizi yardığını Ramses'e inandırmak kadar zor. RE Engine zaten ilk iki Remake'te rüştünü ispatlamıştı. Burada da detaylar keskin, yeni bıçaklama animasyonları harika, mekanlar aşırı detaylı. Şatoda gezinirken ayağımıza dolanan sinsi sis gibi ince dokunuşlar atmosferi büyüleyici bir hale sokuyor. Karakter modellemeleri ilk iki oyun kadar detaylı değil nedense ancak tüm ambiyans ve aksiyon içinde kaybolan bir sorun bu, hiç ama hiç merak etmeyin.
Karakterlerin görselliğine mantıklı dokunuşlar da yapmış Capcom. İspanya'nın kışında baldır bacak meydanda koşturan Ashley kızımız, Amerika Başkanı'nın kızı olduğu gerçeğine daha bir hakim artık. Fuları, ceketi ve şortuyla, zekası meşhur kıtanın vücut bulmuş hali gibi. Yani merdiven inip çıkarken Ashley'e kesik atmanın hayalini kuran sivilcelerin umutlarını suya düşürüyor Capcom. PC modcuları kuytuda bekliyorlardır gerçi, kim bilir neler göreceğiz önümüzdeki aylarda?

Pek güzelleşmiş, pek

Remake'in oyuna kattığı sıfır kilometre yeniliklere bakalım mı artık? Bu noktada orijinalin özünü böylesine koruyup, güzelce pek çok yenilik yapan Remake bulmak çok zor, onu tarihe not düşeyim (hangi tarih, ne notu?). İlk dikkatimi çeken şey, oyuna dahil olan yeni bölgeler oldu. Çizgisel bir oyun Resident Evil 4 ancak bunu azıcık da olsa kıracak özgürlükleri de sunuyor. Yolunuzu uzatan bir iki yan sapak, oyuna dahil olan yan görevlere ev sahipliği yapıyor mesela. Evet, yan görev dedim az önce ama çok heyecanlanmayın, Dead Space Remake'teki gibi öyküye detay katan yan görevler yok burada. Üç tane fare öldür, sağa sola gizlenmiş madalyonları bul, ölümcül şövalyenin defterini dür gibi düz mantığa sahip ama sizi dolanmaya teşvik eden görevler bunlar.
Aksiyon kontrol özgürlüğü sunduğu için başlı başına yeniden tarih yazıyor zaten ama yetmezmiş gibi yeni bir savuşturma (parry) sistemini de oyuna dahil etmiş Capcom. Artık belli sayıda saldırı sonrası kırılan bıçaklara sahibiz ve bu bıçaklarla doğru zamanlama ile düşman saldırılarını savuşturabiliyoruz. "Çlinggg" efektinin en güzel kullanımlarından birine ev sahipliği yapan bu hareketi normal zorluk seviyesinde oynayanlar çok fazla kul-

lanmayacak bence. Zorluğu arttıran kaşıntılı ruhlar ise düşman saldırılarının alanı genişlediği için savuşturmayı alışkanlık edinecekler. Oyuna yepyeni bir silah eklenmiş, adı da Bolt Thrower. Kendisi ok attığı için oyuna gizlilik temasını da çaktırmadan ekliyor. Leon artık çömelip çaktırmadan ilerleyebiliyor, ok ile sessiz ölümlerin yaratıcısına dönüşebiliyor. Düşmana sessizce yaklaşıp bıçakla tek darbe ile indirme de yapabilirsiniz. ''Ok atayım ama niye sessiz olsun?'' diyen sadist kardeşlerimiz ise Bolt Thrower oklarını bombaya dönüştürebilir ve ortama renk katabilirler. Patlayıcı ok veya el bombası attığımda o köylülerin ''Ahora follamos!!'' diye bağırmalarını o kadar çok isterdim ki (evet, Google Translate işinizi görecek burada).
Gizlilik olayı lafta değil, yanlış anlamayın. İki düşmana arkadan yaklaşıp şekil animasyonlar eşliğinde bıçağınızla tanıştırın diye eklenmemiş oyuna. Pek çok yeri hiç aksiyona girmeden geçmenize olanak tanıyor RE4

YENİ LEON VS. ESKİ LEON

Eski Leon: Bayılıyorum şöyle çakılı kalıp ateş etmeye…
Yeni Leon: Hocam, sen iyi misin ya? Sağdan soldan saldırı yesen ne olacak?
EL: Ne olacak?
YL: Bu muhabbet böyle ilerlemez ama. Ölürsün kardeşim. Ateş ederken aynı anda koşturabilirsin. Ben öyle yapıyorum.
EL: Eski köye yeni adet getirme Allah aşkına.
YL: Ben söylemiş olayım. Sonra vay efendim köylü tırpanladı, rahip ısırdı diye gelme bana.

(AGARRENLO!!!)

YL: Duydun mu?
EL: 18 yıl önce duydum. Dur ve ateş et, yeter.
YL: Hocam, durmaya gerek yok diyorum ya sana kaç dakikadır!
EL: Neyse, şu Ashley'i bulalım artık. Kız üşümüştür bu soğukta, üstünde mini etekle. Merdiven mi o?
YL: Ben kazakla ceket getirdim ona, sen merak etme.
EL: Şuradaki kiliseye mi gitsek? Biraz dua ederiz yola çıkmadan, ne dersin?
YL: Sen 18 sene akıllanmamışsın belli ki. Gidelim gene de kız orada olabilir.
EL: Bu çanta yetmiyor bana artık bu arada, keşke büyüğünü bulsak. İndirimde vardır belki, telefondan bir iki alışveriş sitesine baksak mı?
YL: Senin aklın burada değil belli ki?!
EL: Son zamanlar yaptıklarıma bakma ne olursun, benim aklım başımda değil ♫♫
YL: Sadece kırmızı olan bitkileri mi yedin sen?
EL: Öyle iyileşmiyor muydu bizim yaralar yahu? Valla sırf kırmızılardan yedim, yalan yok.

(AGARRENLO!!!!)

YL: Yaklaştı bak sesler… Tedirgin oldum iyice.
EL: Tarıma olan devlet desteğinin azlığından şikayet ediyorlar, bizimle alakası yok. Bak sevgiyle koşuyorlar bize şu an. Köylü misafirperverdir, kapısı her zaman yabancıya açıktır.
YL: Testereli biri geliyor üstümüze.
EL: Korkma, kor……………….
YL: ♫♫ Çok bilirdin, az susardın. Yanılmazdın, az susardın. Ne oldu şimdi böyle? Kafan yerde, haydi söyle ♫♫







Remake ama oyunun zevki tam olarak burada değil bana sorarsanız. Sıkı nişan alma dinamiği ile aksiyonun tansiyonu ve keyfi inanılmaz, bunu gizlenerek ilerleyeceğim diye kaçırmayın sakın.
Amerika'nın haklı gururu Ashley artık söz dinliyor. Tek tuşla iki komut arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Düşmandan koşarak uzaklaşmak, saldırı için geniş alanda açı yakalamak istediğinizde Ashley'nin sizi takip etmesini emredebilirsiniz. Sıcak çatışmada her yönden saldırı geldiğinde ise beladan uzak durmasını, saklanmasını söylemeniz mümkün. Aksiyon dışında da kapı aç, kol çevir gibi basit emirleri yerine getirebiliyor Ashley. Siz siz olun, gene de bu kıza çok bağırmayın. Amerika diyorum, başkan kızı diyorum. Düşmanın Ashley'i yakalayıp sırtladığı ve Ico'daki gibi kaçırmaya çalıştığı sekanslar ise çatışmalara ekstra heyecan katıyor. Köylüyle rahiple mi uğraşayım, kızı mı kurtarayım derken pek çok kez arafta kalıp sıkı hasarlar alabilirsiniz, aman dikkat.
Serinin Biohazard ve Village ile girdiği karanlık tonu RE2 ve RE3 Remake'leri de yakalamayı hedeflemişti hatırlarsanız. Dördüncü oyunumuz da karanlık bir ton kovalıyor ama bunu yaparken orijinalin sahip olduğu o kasti ucuzluğu da asla ardında bırakmıyor. İnsanı korkudan taşa çevirecek bela anlarda kurulan cümleleri bir duysanız, oyundan mı korkayım, yoksa bu diyalogları yazandan mı diye düşünüyorsunuz 3-4 saniyeliğine. Yaratık dolgulu şövalye zırhları canlanıyor ve size saldırıyorlar bir bölümde. Gayet iç sıkan, tatlı sert bir bölüm burası ve son şövalyeyi indirdiğinizde Leon sırıtarak ''Nighty night, Knight'' diyor. Bu espriyi ortamda ben yapsam ışık hızında Osmanlı tokadı yerim ancak konumuz Resident Evil 4 ve bir şekilde bu ucuz anlar oyuna yakışıyor. Hatta bu ruhun orijinalde bırakılmaması, yeni yapıma da yedirilmesi gayet yerinde bir karar olmuş diyebilirim.
Bu seriyi tanımlayan şeylerin başında zombi kelimesi geliyor olabilir ama onun kadar önemli bir şey daha var; daktilo! Oyunu kaydetmemizi sağlayan daktilo sistemi aynen korunmuş, hatta kendisine biraz daha rol verilmiş. Oyunda Shooting Gallery, yani atış poligonu kısımları mevcut. Buralardaki başarınıza göre madalyonlar elde ediyor ve





bunları da Charm üretmede kullanıyorsunuz. Ürettiğiniz Charm'ları daktiloda nesnelerinizi tuttuğunuz Bond çantanıza iliştirip ekstra yetenekler elde ediyorsunuz. Örneğin; köylü kadın şeklindeki Charm'ı üretip çantanıza takarsanız, tavuk yumurtası tükettiğinizde sağlık barınızın tamamını doldurabiliyor. Ufacık ama çok etkili bir detay olmuş açıkçası.
Az önce Bond çanta dedim. Bu çantayı yönetmek, organize etmek hem çile hem de keyif arkadaş. Resmen kendi içinde bir yönetim simülasyonuna dönüşüyor küçücük çanta. Hangi nesneleri elinizde tutacaksınız, neyi nereye sığdıracaksınız derken zaman zaman kafayı yiyecek, istemeye istemeye bazı nesneleri geride bırakmak zorunda kalacaksınız. Ağzını doldura doldura ''Welcome!' diyen tüccar da karşınızda ve çantayı en etkili şekilde doldurmanızı sağlamak için size yardımcı oluyor. Yeni silahlar, saldırı nesneleri, geliştirmeler bu arkadaşta. Gereksiz şeyleri veya bulduğunuz elmasları eklediğinizde daha da değerlenen pahalı eşyaları ona satarak temiz paralar kazanacaksınız. Mevcut silahlarınızı da tüccar ile geliştirecek, bulduğunuz pembe elmaslar sayesinde ekstra şeyler satın alacaksınız. Sesini duyduğunuz yere koşun derim.

Ada neredesin?

Orijinal oyunda yer alan Assignment: Ada ve Mercenaries modları ne yazık ki burada yer almıyor. Ada görevi ana hikayeyi çok güzel destekleyen bir yan hikaye bölümüydü, burada neden sunulmadığını anlamadım açıkçası. Her şeyi sıfırdan yenilerken, oyunda da Ada'yı sık sık Leon'un karşısına çıkarırken bu görevi dışarda bırakmak saçma olmuş. Skor bazlı aksiyon modu Mercenaries de kayıplarda ancak bu uzun sürmeyecek. Capcom bu modun ileri bir tarihte Resident Evil 4 Remake'e dahil olacağını onayladı.
Bu eksiklere rağmen yeniden yapım yaklaşık 15-16 saat oyun süresi sunuyor bu arada, hiç de fena bir süre değil.
''Kuzum, başka ne sevmedin bu oyunda?'' diye şefkatle yaklaşanlara şunu söyleyebilirim. Bıçak mekaniğine oyunda önemli bir rol verilmiş. Bunda bir sıkıntı yok, gayet keyifli ancak bıçaklar o kadar çabuk hasarlanıp kullanılamaz hale geliyor ki, bir yerden sonra bıçak savurmamak için iki elimin birbiriyle kavga ettiğine şahit oldum. Yemin edebilirim ama kanıtlayamam. Sınırsız bir bıçak her şeyi çok kolaylaştırırdı, kabul ediyorum ama bunlar da kürdan değil be Capcom, 3-5 ataktan sonra kırılmaları pek mantıklı değil. Bizi strese sokma arzunun da farkındayım ama başka şekillerde yapabilirdin bunu.
Resident Evil 4 Remake ateş gibi bir oyun arkadaşlar. Orijinal oyun bir klasik ama günümüz aksiyon-korku standartlarına uyum sağlamakta zorlanıyor haliyle. Capcom bunun bilincinde hareket etmiş ve özüne sadık ancak bir o kadar da ''yeni'' bir oyuna imza atmış. Nostalji arayan ruhlar (bu ben oluyorum) tarifsiz tatmin yaşayacaklar, bu klasiği daha önce hiç deneyimlememiş ruhlar ise çizgisel bir hikaye anlatımının nasıl olması gerektiğine dair ömürlük bir ders alacaklar. Serinin FPS soslu yeni ruh hali hiç fena değil ancak RE4 Remake ile seriyi bambaşka bir yöne götürecek yeni oyunun adımlarını da atmış olabilirler, kim bilir?

◆ **Hakan Orkan**

KARAR

ARTI Müthiş gençleştirme. Harika atmosfer. Nişan alırken hareket edebilme ve yükselen tansiyon hissi. Oyuna tazelik katan irili ufaklı yenilikler. İnceden barındırdığı absürt tonu korumuş olması. Uzun oyun süresi

EKSİ Ada ve Mercenaries modları yok

95

HOGWARTS LEGACY



BÜYÜCÜLER DÜNYASINA AÇILAN ÇOK TANIDIK BİR KAPI!

Roman, film, dizi ya da oyun; hangi mecrada olursa olsun, yaratılan dünyanın kalitesi sayesinde kendimizi ona kaptırırız. Tutarlılık, inandırıcılık ve kahramanın yolculuğu gibi başlıklar bir araya geldiği zaman, o anlatı bir şekilde bizi kendisine çekmeyi başarır. Harry Potter da tam olarak bu başlıkları en iyi şekilde yaratmayı -ve daha da önemlisi uygulamayı- başarmış bir eserdi. Her ne kadar kitabı ilk çıktığı dönemde ülkemizde çok yayılmasa da filmin vizyona girmesi ve kitapların Türkçeye çevrilmesi ile kısa sürede büyük bir kitleye hitap etmeyi başardı. Dünya yaratma konusunda muazzam bir iş çıkartan Rowling, hem okuyucuya hem de izleyiciye garip, alışılmışın dışında ama kelimenin tam anlamıyla büyüleyici bir dünya sunmayı başarmıştı. Bu dünya içerisindeki kurallar, büyünün dünyaya olan etkisi, birbirinden farklı onlarca karakter ve bu karakterlerin gelişimleri, olayların birbirlerine olan etkisi ve tabii ki binlerce sayfa boyunca uzanan tutarlılık...
Diğer taraftan, oyun dünyasını takip eden ve yaşı yetenlerin çok iyi bileceği üzere, daha önce hiçbir şekilde o muazzam Harry Potter oyunu üretilememişti. Star Wars ve Lord of the Rings'in kendilerine ait birçok "dev" oyunu bulunuyordu ama Harry Potter bir şekilde oyun mecrasında aradığını bulamamıştı... Nihayet bu eksikliği doldurmaya, biraz geç de olsa, bir oyun geldi!
O zaman gelin bu büyü dolu dünyaya birlikte dalalım!

Yıllar süren çalışma

Bugünün büyük bütçeli oyunları için hemen hepimizin bildiği bir gerçek var; hem maliyetleri yüksek hem de yapımları çok uzun sürüyor... Hogwarts Legacy de bu kervana dahil olan son yapımlardan birisi en sevdiğim okur. Oyunun yapımına 2018 yılında başlandı ve tam beş yılın ardından piyasaya çıkmayı başardı. Tabii bu da artık eski kategorisine düşmüş Unreal Engine 4 ile şekillendirilmiş bir oyun deneyimi demek. Yine de merak etmeyin, oyun özellikle yeni jenerasyon konsollarda muhteşem gözüküyor. Senaryo 1800'lü yılların sonlarında geçiyor. Karakterimiz okula geç kalanlar kervanından birisi olarak karşımızda. Yani biz oyuna başladığımızda beşinci sınıfmışız gibi düşünebilirsiniz. Pek tabii karakterimizin onu farklı kılan bir özelliği bulunuyor. Bu arkadaşımız "Ancient Magic" denilen ve bir noktada Wizarding World'ü yok edebilecek bir gücü görebiliyor. Hal böyle olunca da işimiz daha önce yaşamış büyük büyücülerin ışığında bu gücü takip etmek oluyor. Birçok farklı "Trial"dan geçerek ilerlediğimiz ana senaryonun yanı sıra birçok farklı noktada da bu Ancient Magic'i kullanıyoruz. Oyunun adından da anlaşılacağı üzere "Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry" tüm ihtişamı ile karşımızda duruyor. İçerisine daldığımız anda Seçmen Şapka (Sorting Hat) ile karşılaşıyoruz. Şapka tarafından sorulan üç sorunun ardından gitmemiz gereken ev (House) ortaya çıkıyor. Fakat oyuncular olarak istediğimiz eve katılabiliyoruz.

Bilmem nerede? Siz seçin!

Her RPG temalı oyunda olduğu gibi Hogwarts Legacy'de de görev almadan bir yere gidemiyoruz. Hatta oyunda yapacak o kadar çok görev var ki insanın aklı kaçıyor. Öncelikle malumunuz ana görevimiz var. Ana görev genel senaryo işleyişi ile devam ediyor. Her görevin bize tavsiye ettiği minimum bir seviye sınırı var ama bunun haricinde bir de bazı büyüleri de bilmemiz gerekiyor. Çoğu görev siz ilgili büyüyü öğrenmeden görünür olmuyor. Büyülerin bir kısmını yolumuzun üzerindeki görevlerden öğrenebiliyoruz evet ama bir kısmı için de takip gerekiyor. Okul konseptini harika şekilde karşımıza çıkarmayı başaran Hogwarts Legacy içerisinde birçok farklı hocanın dersine girerek, farklı büyüleri öğreniyoruz. Misal "Charms Class"a katılarak Accio, "Defence Against the Dark Arts" sınıfına katılarak Leviosa büyülerini öğrenebiliyoruz. Büyülerle ilgili bilgileri sayfanın bir yerinde bulunan Büyü Kutusundan öğrenebilirsiniz. Ana görev dallanıp budaklanırken biz de zaten belli bir kıvama gelmiş oluyoruz. İşte bu kıvam için bolca yan görev ve "Professor's Assignment" işlerini yapmak gerekiyor. Harita üzerinde gözüken yan görevleri üşenmeden tamamlayın derim. Birçok yan görev farklı özelliklerimizi açtığı gibi aynı zamanda bolca yetenek puanı da veriyor. Şahsen o kadar fazla yan görev yapmışım ki oyunda uzun süre ilerleyemedim. Ayrıca bu yan görevlerin hemen hepsi içerisinde ufak hikayeler barındırdığı için de ilgimi çekti. Gezdirdiği mekanlarda da farklı düşmanlar ile karşılaşıp, yeni eşyalara kavuşmak da cabası.
Okulun içerisinden çıkmak uzun zaman alsa da hem içeride hem de dışarıda yapılacak onlarca farklı şey bulunuyor.



Yapım: *Avalanche Software*
Dağıtım: *Warner Bros. Games*
Tür: Aksiyon, RPG
Platform: *PC, PS5, PS4, XS, XONE*
Web: *www.hogwartslegacy.com*

Dışarıya ilk çıkışımızla birlikte aslında ne kadar da büyük bir dünyaya adım atmış olduğumuzu anlıyoruz. Evet, belki bir The Elder Scrolls II: Daggerfall kadar büyük değil ama ziyadesiyle dev bir haritadan bahsediyoruz. Harita üzerinde yapmamız gereken ilk şey, açık ara "fast travel" olarak tasarlanan "Floo Flame" noktalarını açmak. Bu noktalardan kale içinde de onlarca bulunuyor ve tek bir tuşla seçtiğimiz yere ışınlanabiliyoruz. Haritanın büyüklüğü ve görevlerin bizi oradan oraya hareket ettirdiğini de hesaba katınca, Floo Flame'lerin ne kadar değerli olduğunu çok daha iyi anlıyorsunuz.

Evet, dışarı çıktık ve artık başka insanlarla etkileşime geçebiliriz. Gittiğimiz ilk yerin adı Hogsmeade. Tarihsel olarak baktığımızda Britanya'da Hogsmeade'den başka Wizard köyü bulunmuyor. Hengist of Woodcroft tarafından yaratılan köye, 1714 yılında çıkan yasaya kadar hiçbir öğrenci giremiyordu. Bu mekan Harry Potter'ın da 1 ziyaret ettiği, hem kitabı okuyanların hem de filmi izleyenlerin yakından tanıdığı bir yerleşim. Orta Çağ İngiliz mimarisi ve yapısını taşıyan mekan içerisinde, oyunda ihtiyacımız olan tüm temel malzemeleri bulabileceğimiz dükkanlar ve görevlerini yapacağımız karakterler bulunuyor. Ayrıca açılmayı bekleyen bolca kilit ve ulaşılması gereken birçok hazine de bizleri bekliyor. Özellikle oyunun ilk saatlerindeki görevler sayesinde vakit geçireceğimiz köyümüz, kaleden sonra oyundaki en çok uğranan ikinci nokta olma özelliğine sahip.

Uçmak serbest

Tabii ki serbest! Zaten başka türlüsü olamazdı sanıyorum. Dediğim gibi harita devasa ve çok katmanlı. Yani farklı rakım seviyeleri olduğu için dar alanlarda bile bir noktadan diğerine gitmek bir hayli zor. Ayrıca gidip etrafı farmlamak için uçmak en ideal yöntem. Aksi halde hammaddeye ulaşmak tam bir işkence olurdu en sevdiğim okur. Uçmak için iki farklı yöntem var; ilki süpürge, ikincisi de canlı bir binek. Her iki uçma formu da biz oyunda ilerledikçe karşımıza çıkıyor. Yani görevleri tamamladıkça uçma işi de aradan çıkmış olacak merak etmeyin. Calico, Highwing ve Sepulchria gibi farklı binek hayvanlarımız bulunuyor. Süpürge tarafındaysa çok daha fazla marka ve model mevcut. İlk aldığımız 600 altın değerindeki süpüge haricinde farklı süpürgelere ulaşmak içinse birazcık etrafı araştırmamız gerekiyor. Bu bağlamda oyunda karşınıza çıkan her satıcı ile kesinlikle konuşmanız ve ne sattıklarınıza bakmanızı tavsiye ediyorum. Süpürgelerin üç farklı upgrade'i bulunuyor. Fakat bu upgrade'leri elde etmek için öncelikle Imelda Reyes'i yenmemiz gerekiyor. Zamana karşı yarış ekolünde çalışan sistemde, elden geldiğince hızlı olup yarışı bir an evvel bitirmeye çalışıyoruz. Toplamda üç farklı upgrade bulunuyor ve bu da üç farklı yarış demek. Fakat süpürge kontrolü o kadar rahatsız edici ki ilk birkaç denemede sinir









krizi geçirebilirsiniz. Yarış esnasında karşımıza çıkan halkaların içerisinden geçmemiz gerekiyor. Kaçırdığımız her halka, yarış sonunda hanemize üç saniye penaltı olarak ekleniyor. Hızlanmak içinse altınımsı renkteki balonlara değmemiz gerekiyor. Fakat hızlandıkça kontrol daha da zorlaşıyor. Esas problem açık ara kamera açısının kullanım şekli ve oyuna eklediği zorluk. Birçok açıdan dev gibi çemberin ortasında mıyım yanında mıyım anlamakta güçlük çektim. Bu rahatsız edici deneyimleri geçtikten sonra, görece daha kontrol edilebilir bir süpürgeye sahip olacağınızı söyleyebilirim. Yarışlar haricindeyse harita üzerinde gezmek hem çok daha kolay hem de keyifli. Bu arada süpürge upgradelerinin biraz el yaktığını da söylemek isterim.



Savaşçı ve yetenekli birisi

Efendim gelelim bence oyunun en önemli noktalarından birisi olan Yetenek ve dolaylı olarak savaş kısmına. Hogwarts Legacy içerisindeki savaş sistemi bir nevi duel mantığı üzerine kurulu. Birebir savaşlar çok kolayken, oyunun geneli kalabalık rakiplerle mücadele üzerine kurulu. Oyunda üç farklı saldırı temelinde renkler bulunuyor. Kırmızı, sarı ve eflatun... Protego ise saldırı yediğimiz anda ilgili tuşa bastığımız anda etrafımıza koruyucu bir bariyer örüyor. Keza düşmanlarımız da benzeri renklerdeki kalkanlara sahipler. Bu kalkanları kırmak için ilgili renkteki büyü ile saldırmamız şart aksi halde tüm büyülerimiz boşa gidiyor. Son anda bastığımızdaysa (perfect) hem etrafımızdaki düşmanları geri atıyor hem de üzerimize gelen büyüyü sahibine iletiyor. Tek bir tuşla takla tarak da gelen saldırılardan kaçmak mümkün. Yani iki farklı kaçışımız var en sevdiğim okur, gerisi topyekün saldırı. Biraz Souls Like oyun oynadıysanız bu oyunda ölmeniz imkansız gibi bir şey zira belli düşmanların belli sıralı, tahmin edilebilir saldırıları oluyor. Onun haricinde hedeflendiğiniz anda üzerinizde bir işaretçi beliriyor ve tek tuşla kaçabiliyorsunuz. Aynı anda dört büyüyü menüye ekleyebiliyorsunuz fakat oyunda 26 farklı büyü bulunuyor. Daha fazla dörtlü büyü slotu açmak içinse ne yazık ki yetenek puanı harcamamız gerekiyor. Böylece isteyenler toplamda dört farklı Spell Set yapabiliyorlar. Açıkçası uzun süre bu kategoride yetenek harcamadım ki size de tavsiye ederim. Çok daha fazla işe yarayan, çok daha güçlü yetenekler söz konusu. Fakat sürekli menüye girip büyü değiştirmek size zor geliyorsa tabii ki açabilirsiniz. Oyunun sonuna doğru toplamda üç setim vardı. Yani sonuncuya puan vermedim. Yetenekler ise beşinci seviyede açılıyor en sevdiğim okur. "Jackdaw's Rest" görevini yaptığınız anda artık yeteneklerinizi harcayabilirsiniz demektir. Yine de içinizi rahatlatayım, bu görevi ileri bir seviyede yapsanız da beşinci seviyeden itibaren gelen yeteneklerin biriktiğini söyleyeyim. Yani yok olup gitmiyorlar, merak etmeyin. Genel olarak Yetenekler Spells, Dark Arts, Core, Stealth ve Room of Requirement olarak beşe ayrılıyor. Hepsi de kendi içerisinde farklı miktarda yeteneğe sahip. Toplamda kullanılabilir 48 yetenek bulunsa da bunlardan en fazla 35 tanesini öğrenebiliyoruz. Yetenekler arasında üç seviye bulunuyor. Beşinci, 16. ve 22. seviyelerde açılan yeni seviyeler, haliyle daha güçlü özellikler getiriyorlar. Fakat ilginç bir şekilde birbirleri ile bağları bulunmuyor. Yani ilgili büyüyü öğrendiyseniz ve seviyeniz yetiyorsa çötönk diye alabiliyorsunuz. Özetle, yetenek ağacının dalları yok. Her şey serbest...

Benim için en önemli başlık Dark Arts oldu. Düşmanları Curse ederek temel saldırı ile bile fazlaca zarar verebilmek ilerleyişimi çok kolaylaştırdı. Confringo açık ara en iyi erken seviye büyülerinden. Hemen ardından da onu Bombarda ile değiştirdim. Bir süre Leviosa ile devam etsem de öğrenir öğrenmez yerine Glacius aldım. Rakipleri donduran bu büyü, yeteneği ile etrafına da bolca hasar veren bir buz halkası patlatıyor. Tabii ki oyunun etkisi açısından en güçlü büyüsü Avada Kedavra... Tek seferde düşmanı öldüren bu büyü, pek tabii uzun bir CD'ye sahip. Bu büyüyü daha etkin hale getirme için Dark Arts'daki yeteneğine hiç düşünmeden veriyoruz. Bu sayede üzerinde curse olan tüm düşman birimleri büyüden etkileniyor ve bir taşla kim bilir kaç kuş vuruyoruz. Core Tree tarafında takla atmanın yerine geçen Swift çok iddialı bir yetenek ama zamanla konusunda sorun yaşamayanlar için de biraz gereksiz. Stupefy ve Protego temel savunmalarımız olduğu için bu arkadaşlarla ilgili her türlü yetenek puanı basın arkadaşlar. İnanın mutsuz olmayacaksınız ve hayatınız büyük oranda kolaylaşacak. Stealth için sadece birinci ve üçüncü yeteneği kullanarak görünmesi çok zor bir büyücü olmak bana fazlasıyla yetti. Room of Requirement ise sadece ve sadece bitki yetiştirip iksir hazırlayanlara hitap ediyor. Açıkçası buraya bir tane bile yetenek harcamadım. Hatta kendi oyun deneyimimde neredeyse iksir bile kullanmadım. Tek içtiğim hayat iksiri oldu. Ah bu arada onu da bir an evvel kuvvetlendirmek için gereken yeteneklere puan harcayın derim. Büyük rahatlık...



Kılık Kıyafet

Yine bir RPG deneyimi vazgeçilmezi olan kılık kıyafet, Hogwarts Legacy'de de unutulmamış. Well-Appointed, Superb, Extraordinary ve Legend olmak üzere tıpkı WoW'dan da bildiğimiz Yeşil, Mavi, Mor ve Turuncu renk kodlarını kul-

lanan dört farklı eşya kalite seviyesi bulunuyor. Her eşya üzerinde Defence ve Offcence bonusları mevcut. Bu rakamlar sayesinde karakterimizin savunma ve saldırı konularında ne kadar iyi olduğu ortaya çıkıyor. Her eşyanın üç upgradei mevcut. Aynı zamanda farklı Traitler de alabiliyorlar. Bulduğumuz bazı eşyalar Unindentify olarak karşımıza çıkıyor. Onları alıp Room of Requirement'a gitmemiz gerekiyor. Bu büyülü odayı zaten kitap ve filmlerden biliyorsunuz ama Hogwarts Legacy'de de önemli bir yere sahip. İlki eşyaları "identify" etmek ve ikincisi de "Loom" aracılığı ile upgrade edebilmek. Upradelerin hemen hepsi benzeri şekilde Defence ve Offence bonusları sunuyorlar. Yani temel eşyalar genelde birisini sunuyorken upgradeler ile iki tarafa da bonus alabiliyoruz. Traitleri zaman içerisinde keşfediyoruz. Upgradeler için de bolca hayvan toplayıp beslememiz şart. Peki, nasıl mı? İşte tam da bu noktadan Hogwarts Legacy'nın sadece orijinal Harry Potter serisi ile değil, "Fantastic Beasts and Where to Find them" tarafına da selam çaktığını görüyoruz. Devasa bir alana sahip Vivariumlar sayesinde haritadan topladığımız büyülü hayvanlarımızı burada besleyebiliyoruz. Kendilerine yem verebiliyor ve sevebiliyoruz. Bize olan sevgileri devam ettiği sürece, upgradelerde kullanacağımız kaynaklardan üretiyorlar. Bu süre genelde 25 dakika civarı oluyor. Hal böyle olunca da haritada bulunan büyülü havyan noktalarını kaçırmamak gerekiyor. Nab-Sack isimli çanta sayesinde yakalayabildiğimiz yaratıklar pek tabii öylece durmuyor, hemen kaçıyorlar. Bazıları kısa sürede çantaya giriyorken bazılarını belli büyüler ile durdurup yeniden çantaya almaya çalışmak gerekiyor. Öyle kolay değil dev gibi Unicorn'u yakalamak! Ayrıca Conjuration büyüleri ile bu güzide alanları dekore etmek de mümkün! Misal, Breeding Pen aracılığı ile hayvanlarımızın çiftleşmesini ve soylarını devam ettirmelerini sağlayabiliyoruz. Bu bölgede kullanılabilecek birçok farklı eşyayı da dünya içerisinde bulunan hazinelerden keşfediyoruz. Ne kadar keşif o kadar köfte demişler! Ayrıca kendi odamızı geliştirmek için de 12 farklı başlık yer alıyor. Bu başlıklardan Potions ve Herbology sayesinde kendi bitkilerimizi geliştirebiliyor, iksirlerimizi yapabiliyoruz. Tarifler ve tohumlar içinse adresimiz Hogsmeade!

Biriktirdiğiniz paraların nereye gideceği ufaktan belli oldu diyebiliriz. Oyundaki hemen her türlü üretimde olduğu gibi iksir ve bitki üretimleri de belirli süreler alıyor. Misal en basit iksirlerden "Wiggenweld potion" 15 saniyede üretiliyorken, "Thunderbrew potion" tam bir buçuk dakika sürüyor. Ayrıca her tezgahta bir ürün üretebiliyoruz. Daha büyük tezgahlar satın almak içinse yine Hogsmeade'e gitmemiz gerekiyor. Fakat üretimi hızlandıracak ekoldeki tüm eşyalar biraz para anlamına geliyor. Misal büyük iksir tezgahı 3.000 altın. Neye yatırım yapacağınızı iyi düşünerek para harcanması gereken bir oyundan bahsediyoruz. Benim ilk hedefim süpürgeyi geliştirmek olduğu için hiç bu taraflara para harcamadım ve bir sıkıntısını da yaşamadım. Yine de keyif sizin.



Savaşlar ve sonuçlar

Hogwarts Legacy demek Revelio büyüsü demek. Belli bir alandaki etkileşime geçilecek tüm objeleri belirgin hale getiren bu büyüyü, sanıyorum 10 saniyede bir kere yaptım, yaptık ve yapacaksınız. Fakat bu büyüyü bir de havadayken yapın, işte o zaman harita üzerindeki farklı etkinlik noktaları da görünür hale geliyor. "Merlin Trial", kelebekleri takip ederek bulunacak dekoratif malzemeler, içerisinde bolca hazine barındıran birbirinden farklı mağaralar, farklı vahşi hayvanların bulunduğu yerler, Ancient Magic notaları ve daha birçok farklı etkileşim söz konusu. Fakat oyuna harcadığım 50 saatin sonunda şunu fark ettim ki bu deneyim bir noktadan sonra sıkıcı hale geliyor. Evet, gerçekten de yapacak çok fazla şey var ama yapma şeklimiz aynı olduğu için düzenli olarak aynı şeyleri yapıyoruz. İlk başta ilginç gelen bulmacalar kısa süre içerisinde alışılmış ve hemen çözülen şeylere dönüşüyorlar. Toplanacak hayvanlar bir noktada sonra tükeniyor ve zaten hepsini çiftleştirmiş oluyorsunuz. Demem o ki devasa alandaki içerik bir manada tükeniyor. O yüzden de çok fazla insan Multiplayer



EVLER VE SEÇMEN ŞAPKA

Harry Potter romanlarında bulunan dört farklı ev de isimlerini kurucularından almışlardır. Godric Gryffindor, Salazar Slytherin, Rowena Ravenclaw ve Helga Hufflepuff. Her ev yıl boyunca yaptıkları hareketler ile artı ya da eksi puan alırlar. Amaçları, yılsonunda verilen "House Cup"ı alabilmektir. Bu evlere hangi öğrencinin seçileceğini belirlemek ilk günden beri sıkıntı yaratmıştır. (Bir de ölümler olmaya başlayınca sorumluluk da almak istememiş olabilirler.) Kimin nerede olacağını daha doğru şekilde bilmek için Godric Gryffindor şapkasını çıkartmış ve diğer tüm liderler bu şapkaya bilgilerini aktarmıştır. Bu sayede "Seçmen Şapka" ortaya çıkmış ve her öğrenciyi farklı özelliklerine göre, adil şekilde sınıflandırmayı başarmıştır.



deneyimi istiyor. Ben bu yazıyı yazarken bazı hayranlar çoktan oyunu modlamış ve üzerine deneysel bir multiplayer üretmişlerdi. Dergi yayınlandığında belki de çok farklı bir noktaya gelinmiş olacaktır... Tabii ki Harry Potter söz konusu olduğu zaman en çok sevilen başlıklardan birisi konumundaki "Quidditch"in oyunda yer almaması bir hayli can sıkıcı. Hem de böylesine bir süpürge mekaniği varken bu oyunun yer almaması can sıkıcı. Oyunun hemen başında "Bu sene yasakladık" gibi bir bilgi veriliyor olması da yapımcıların konu hakkındaki çaresizliğini gösteriyor gibi anladım. Savaş kısmı temelde eğlenceli olsa da yine kendini tekrarlıyor. Azıcık Souls oyunu oynadıysanız bu oyunun normal seviyesinde ölmenize imkan yok. Mümkünsüz! Çünkü saldırılar çok bariz ve elimizdeki büyüler yeteneklerini aldıktan sonra çok kuvvetli. Farklı spell setlerimiz olsa da en sevdiğimi tek bir set ile oyunun sonuna kadar ilerleyeceğinizin garantisini verebilirim. Yani savaşlar bol aksiyonlu ama nihayetinde tek düze. Diyaloglar ise benim en çok canımı sıkan noktayı oluşturuyor. Keşke daha farklı seçenekleri olan bir diyalog sistemi yaratılsaymış... Keşke verdiğimiz cevaplar oyunun gidişatını birçok açıdan etkileseymiş ama ne yazık ki dümdüz bir diyalog sistemi ile karşı karşıyayız. Onun haricinde bolca "collider" hatası gördüm. İçimden geçen NPC'ler, ara sahnelerde takılı kalan NPC'ler, aynı animasyonda takılan NPC'ler, bina aralarında havada kalan NPC'ler... Bu kadar büyük bir oyun olunca pek tabii bazı sıkıntılar kaçınılmaz oluyor ama siz bu satırları okurken gerekli yama piyasaya çıkmış olacaktır diye düşünmekteyim.

Toparlamak gerekirse, Hogwarts Legacy bugüne kadar piyasaya çıkmış açık ara en iyi Harry Potter oyunu. Devasa bir dünya, içerisinde yapılabilecek onlarca farklı görev, tanışacak birbirinden farklı NPC, öğrenilecek bolca büyü ve her adımda karşımıza çıkacak yeni bir macera... Her ne kadar uzun saatler sonunda kendini tekrarlayan bir deneyime dönüşse de uzun saatler boyunca başından kalkamayacağınız "Ha, şuraya da bakayım" demekten ana senaryoda ilerlemeye fırsatınız olmayacak bir yapımdan bahsediyoruz. Umarım bu dev oyun kısa sürede multiplayer ya da belki de beklenen, aranan MMORPG deneyimi ile karşımıza çıkar da biz de ona yapışıp kalırız.

◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Devasa dünya ve yapılabilecek onlarca "şey".Kaliteli animasyonlar ve detaylar. Muazzam atmosfer, harika müzikler

EKSİ Kendini tekrarlayan oyun yapısı. Kısa sürede ezber haline gelen savaş mekaniği. Limitli düşman varyasyonları

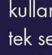
Essential Kategorisi


Alohomara Kilitli kapıları açmak için


Ancient Magic Throw Etraftaki objeleri düşmanın üzerine fırlatır. Özellikle kalkanları kırmak için idealdir.


Ancient Magic Oyundaki en güçlü saldırılardan. Büyük miktarda zarar verir, kalkanları kırar.


Basic Cast Temel büyü saldırısı


Petrificus Totalus Görünmezken kullanılabilir. Birçok düşmanı tek seferde yok eder. Daha güçlü düşmanlarsa yüksek miktarda hasar alır.


Protego Gelen saldırılara karşı koruyucu kalkan.


Revelio Harita üzerindeki etkileşime geçilebilecek tüm noktaları gösterir.


Stupefy Protego ile birlikte çalışır. Doğru zamanda yapılan savunmanın ardından düşmanı "stun" eden bir geri saldırıdır.


Beast Feed Canavarlarımızı beslemek için.


Beast Petting Brush Canavarlarımızı tımar etmek için.


Disillusionment Görünmezlik, düşmanlar tarafından görünmez olunur.


Lumos Karanlık yerleri aydınlatmak ve bazı bulmacaları çözmek için kullanılır.


Nab-Sack Haritadaki canavarları yakalamak için.


Reparo Hasar görmüş obje ve mekanları tamir etmek için.


Wingardium Leviosa Objeleri havaya kaldırıp kontrol etmek için.

Control Kategorisi


Glacius Düşman birimlerini dondurup hasar verir. Akabinde alacakları hasarları arttırır.


Leviosa Objeleri ve düşmanları havaya kaldırır. Birçok bulmacada kullanılan bir büyüdür.


Transformation Objeleri ve düşmanları farklı şekillere dönüştürür. Birçok bulmacada kullanılan bir büyüdür.

Force Kategorisi


Accio Objeleri ve düşmanları yakına çeker.


Descendo Objeleri ve düşmanları yere çarpar. Mesafe arttıkça verdiği hasar da doğru orantıda artar.


Depulso Objeleri ve düşman birimlerini geriye doğru iter.



Flipendo Objeleri ve düşman birimlerini havada takla atar şekilde asılı bırakır.

Damage Kategorisi


Bombarda Maxima Yüksek miktarda zarar verir. Düşman birimleri ve kırılabilir objeler üzerinde etkilidir.


Confringo Uzun mesafelere atılabilen bir büyüdür. Düşmanları aleve verir.


Diffindo Düşmanları ve objeleri kesen bir büyüdür. Uzak mesafeden atılan yapılan en güçlü saldırılardandır.


Expelliarmus Düşman birimlerinin asa ya da ellerinde bulunan diğer silahları düşürmelerine sebep olur. Ayrıca kendilerine zarar da verir.


Incendio Sadece yakın menzildeki düşmanlara etki eder. Yüksek miktarda hasar verir.

Transfiguration Kategorisi


Altering Spell Room of Requirement içerisinde çalışır. Objelerin şekillerini değiştirir.


Evanesco Room of Requirement içerisindeki eşyaları ortadan kaldırır ve üretim için gereken Moonstone kaynağı kazandırır.


Conjuring Spell Room of Requirement içerisinde yeni eşyalar yaratmaya yarar.

Affedilmez Lanetler!


Avada Kedavra Düşmanları anında öldürür.


Crucio Düşmanlara yıkıcı miktarda DOT bırakır. Ayrıca kendilerini curse eder.


Imperio Geçici süreliğine düşmanın yanımızda savaşmasına sebep olur. Büyünün etkisinde olan birimler düşmanlardan daha az hasar alır. Aynı zaman bu birimler curse olur.

DEAD SPACE™

Beni Baştan Yarat'a konuk olan Isaac Bey'in inanılmaz değişimi...

Geliştirici: *EA Motive*
Yapımcı: *Motive Games*
Yayıncı: *Electronic Arts*
Tür: *Aksiyon, Korku*
Platform: *PC, PS5, XS*
Web: *www.ea.com/games/dead-space*

The Last of Us'a aşkımı bilecek kadar beni yakından tanıyanlar, aynı sevgiyi ilk iki Dead Space oyunu için de taşıdığımı çok iyi bilirler. 2008 yılında temiz iç çamaşırı ihtiyacımı zirveye taşıyan bu özel korku-bilimkurgu oyunu sayesinde çizgisel hikaye temalı oyunlara bir renk (kan da olabilir!) gelmişti, hatırlayanlar vardır.
Isaac isimli talihsiz mühendis kardeşimizin başına gelenler, Amerika'da coğrafya öğretmeni olanların başına gelmemiştir. USG Ishimura isimli ''gezegen kırma'' gemisinde doktor olan nişanlısı Nicole'dan haber alamayan Isaac Clarke, kurtarma görevine gönüllü oluyor doğal olarak. Karşılaşacağı şeyleri bilse ''Aşk da bir yere kadar arkadaşım'' der ve Nicole'u hemen unuturdu, o zaman da bu kült eserle hiç tanışamazdık. Ishimura'ya ayak basan Isaac ve ekibi mürettebatın yokluğu ile şaşkına dönüyorlar ancak kısa sürede Necromorph denen yaratıklarla yüzleşip sinkaflı küfürler savurmaya başlıyorlar. Ölü insanların bedenlerinin dönüşmesi sonrası Necromorph ismine kavuşan bu yaratıkların ani saldırısı ile ekibinden ayrı düşüyor Isaac ama buna çok takılmadan ilk hedefi olan Nicole'u bulmak üzere gemide dolanmaya başlıyor.
Bakmayın böyle rahat anlattığıma, Ishimura koridorlarında dolanmak için biraz yürek yemeniz gerekiyor. Orijinal oyunda da atmosfer inanılmazdı ancak Remake çıtayı iyice yükseltiyor ve ince detaylar ekleyerek ortamı nefes alınmaz hale dönüştürüyor. Loş ve dar ortamlarda önden arkadan vahşice saldıran Necromorph'lar yüzünden sayısız kez irkileceğinizin, avuç içinizin bu sefer farklı bir sebepten dolayı terleyeceğinin garantisini veriyorum.

Bu kadar tanıdık olup bir o kadar yeni olmak…

Dead Space, orijinaline çoğu açıdan oldukça sadık aslına bakarsanız. Hikayenin geneline dokunulmamış, orijinali oynayanlar her bir kareyi kolayca hatırlayacaklar. Aksiyon da genel dinamikleriyle korunmuş durumda. Peki yeni bir nefes nasıl verilmiş bu oyuna?
İlk olarak Isaac'e bakalım. 2008'de dilsizdi bu adam, her diyaloğa odun gibi kafasını sallıyordu en fazla. Asosyalliğin dibini yaşayan Isaac artık bir muhabbet kuşu. İkili diyaloglar dışında aksiyonda bile konuşuyor, aniden saldıran düşmanlar yüzünden gerilip ortaya küfürler bırakıyor. Yüz modellemesi de Isaac'e verilen yeni hediyelerden. Tüm bu ''ekstra''lar sayesinde artık bağ kurması kolay bir karakter Isaac. Pamuklara sarın artık şu adamı, çilesi tarifsiz.
Motive Studio, Isaac'e yaptığı makyaj ile göz boyayıp sıyrılmaya çalışmamış neyse ki. Hikaye anlatımında öyle güzel dokunuşlar var ki, orijinal oyunu iyi bilenler bile sanki ilk kez Dead Space oynadıklarını hissedecekler şüphesiz. Yükleme ekranı olmayan tek kamera açısı oyunun en büyük artılarından. Soluksuz bir filmin koltuktan kalkmayan yönetmeni gibisiniz, her an Isaac'in omuzundasınız ve hikayeye ortaksınız. Nicole ile olan ilişkisi, daha doğrusu Nicole'un Ishimura'daki geçmişi de pek çok görsel ve yazılı kayıt ile aktarılıyor, bu konuyu iyice deşiyor Remake. Nicole'un daha önce görmediğimiz taraflarıyla, sıkıntılarıyla tanışıyoruz.

Deforme vücutlarıyla her karşılaştığınızda yüzünüzü limon ısırmışa döndüren Necromorph'larda da ince detaylar artmış. Artık her vurduğunuzda derilerinin parça parça koptuğunu, kemiklerin ortaya çıktığını göreceksiniz. Çok dikkatle bakıp dalmayın, her fırsatı değerlendirip hızlıca içinizden geçebilirler. Özellikle karanlık ortamlarda feneriniz açıkken bu detaylar dehşet verici bir şekilde ortaya çıkıyor. İnce işçilik gerçekten inanılmaz.

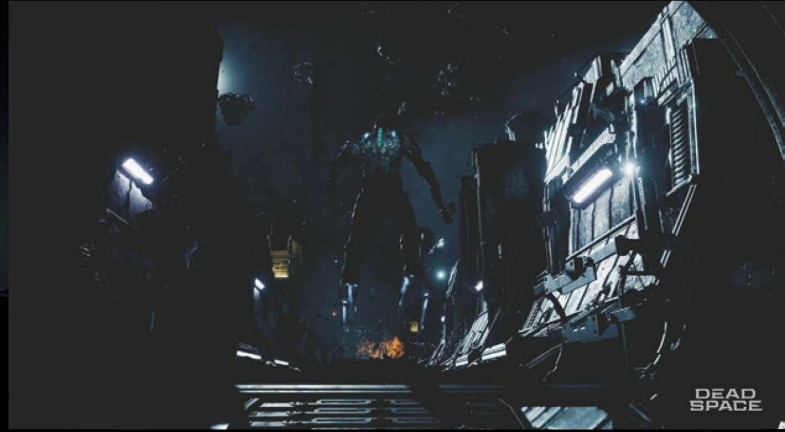
Çizgi Selim artık aramızda değil…

2008'deki Dead Space sadece ana görevlerden oluştuğu için tamamen düz bir rotayı takip ediyor ve benim yukarıdaki iğrenç espriyi yapabilmem için ''Ben gayet çizgiselim'' diyordu. Remake beni engellemek adına buna da dur diyor ve oyuna yan görevler, yeni güvenlik seviyeleri ile açılan ekstra kapılar ekliyor. Hikayenin ve bazı yan karakterlerin altını iyice dolduruyor yan görevler, öyle laf olsun diye serpiştirilmemiş hiç biri.
Bununla da kalmıyor, çizgiselliği kırmak adına tüm tramvay istasyonlarına ek olarak bağlantı kapıları ekliyor Dead Space, böylece Ishimura'da kesintisiz bir şekilde bölgeler arasında gezinmek artık mümkün. Tram ile hızlıca yol alabilirsiniz elbette ancak en yüksek güvenlik seviyesine ulaştıktan sonra uzun yolu seçip dolanmak ve ekstraları keşfetmek oldukça keyifli.

Değişim benim göbek adım bebeğim…

Motive elini hiç korkak alıştırmamış, Remake kelimesinin içini doldurmak için elinden gelenin en iyisini yapmış. Yukarıda saydığımız büyük değişimlere ek olarak pek çok iyileştirme ve yenileme ile Dead Space'e büyük tazelik katmış. Silahların etkisi burada en önemli yenilik bana göre. Orijinal oyunda da farklı silahların etkisi hissediliyor ancak Isaac'in ana silahı Plasma Cutter hep ilk tercihimiz oluyordu. Burada işleri değiştirmiş ekip; her silahın alternatif saldırıları var ve etkileri de bariz hissediliyor. Bu da bize her düşman saldırısına farklı taktikle yaklaşma fırsatı tanıyor. Aksiyonun hep taze kalması demek bu ve oynanabilirliğe ciddi oranda keyif katıyor.
Gelişim ağacı da yeni bir sistemle karşımıza çıkıyor. Önceden sağda solda bulduğumuz nodlarla silah ve zırhımızı geliştiriyorduk hatırlarsanız. Artık gelişim ağacının belli bir kısmı açık. Haritada köşe bucak gezinmeyi sevenleri ödüllendiren yeni bir sistem var. Örneğin; Plasma Cutter'a ait bir geliştirme parçası keşfettiniz. Bu parça sayesinde gelişim ağacında yeni bir bölüm aktif oluyor. Silahlarınızın ve zırhınızın en iyi hallerini görmek, ciddi bir ateş gücüne kavuşmak istiyorsanız bu parçaları keşfetmekten başka çareniz yok. Artık devasa bir tek haritaya dönüşen Ishimura'yı araştırmanız için harika bir sebebiniz var!
Yerçekimsiz ortamda özgürce uçmanın keyfini bize kim anlatabilir? Elbette Isaac anlatabilir. İlk versiyonda sıfır yerçekimi bölümleri oldukça kısıtlıydı, bilen bilir. Isaac sözde havada süzülüyordu ancak tek yapabildiği işaret beliren noktalara uçup konmaktı. Serinin ikinci oyununda tam özgürlüğe kavuşmuş ve kuş gibi süzülür hale gelmişti. Kuş modunu artık





Remake'te de açıyor Isaac. Zero-G bölümlerinde özgürce dolanayım derken kamerayı çok hareket ettirmeyin derim, mideniz ayağa kalkıyor. Gerçi bu işi Necromorph'lar da o sıfatsız sıfatlarıyla yerine getiriyorlar.

Göktaşlarını vurduğumuz bir bölüm vardı, hatırlar mısınız? Mis gibi oyunun belki de tek kötü bölümüydü ve müthiş orijinal küfürler edebildiğimi o zaman öğrenmiştim. Motive ekibi kulakları çınlamasın diye burayı ve benzer bir iki bölümü baştan yaratmış. Yerçekimsiz ortamda özgürlük mottosunu bu bölümleri yeniden yaratırken de kullanmışlar ve ortaya çok sıkı, heyecan dolu anlar çıkmış. Kocaman alkış Motive'e.

Bu oyun yeterince gergin değil sanki, nereden çıktı Intensity Director denen sistem? Yapım ekibinin kalbimize olan düşmanlığının kanıtı olan bu sistem karşımıza sayısız olasılık içeren korku öğelerini çıkartıyor. Buradaki amaç ortamı ve atmosferi kontrol ederek size istenen oranda stres aşılamak. Aydınlık sayılabilecek bir koridorda ilerliyorsunuz mesela. Bir sonraki oda loş, hiç de tekin değil. Bunu hissediyorsunuz ama girmeniz de gerekiyor ve girdiniz. Havalandırmadan beklenen yaratığımız aniden fırlıyor ama Motive için bu yeterli değil. Bir anda ışıklar parlayıp patlıyor, kopan borulardan içeri buhar doluyor. Sağlı sollu şoklanıyorsunuz anlayacağınız. Bunun gibi 1200'ün üzerinde öğeye ve bunların da birbirleriyle olan sayısız kombinasyona sahip Intensity Director sistemi.

Oyunu bitirdiğinizde açılan New Game Plus ile hikayeye mevcut geliştirmelerinizle tekrar başlayabiliyorsunuz. Güvenlik seviyesi sıfırlanıyor, silahları gene arayıp bulmanız gerekiyor ama bulduktan sonra önceki turun geliştirmeleri ile envanterinize ekleniyorlar. NG+'ın en büyük artısı ise leziz mi leziz bir yenilik barındırması; alternatif bir final! Bunun ne olduğunu söyleyip sizi uyuz etmek isterdim ama henüz ben de görmedim bu finali. Spoiler yarışları başlasın!

Bu kadar temiz bir Remake yapıyorsun, hala o ilkel kayıt sistemini niye koruyor ve oyunda tutuyorsun bre Motive? Oyunda sağa sola serpiştirilmiş Save Station isimli istasyonlar mevcut. Bunlar olmadan oyunu kaydetmeniz mümkün değil. Tek artısı şu; birden fazla kayıt açma lüksü. Bu sayede güneylerinize güvenmediğiniz cephane ve sağlık ile bir boss kapışmasına girmek yerine biraz geriye giden bir kayıt ile gene güçlü bir şekilde rotanızı çizebilirsiniz. Bu ufak lüks dışında oyuna herhangi bir artısı yok ne yazık ki.

Dead Space Remake orijinale hiç ihanet etmemekle kalmayıp üzerine müthiş yenilikler ekleyen, zımba gibi bir oyun. Biz Callisto Protocol'den umutluyken onu halı altına süpüren ve eski güzel günleri taş gibi formuyla hatırlatan Dead Space'e korku ve aksiyon türlerinin hayranları sakın kayıtsız kalmasın. Über saçma fiyatının farkındayım ama arabanızı satın, kredi çekin, bir şekilde bu oyunu alın ve deneyimleyin. Bu arada az önceki cümlem bir yatırım tavsiyesi değildir, öyle şeyler yapmayın.

◆ **Hakan Orkan**

KARAR

ARTI:
Müthiş grafikler. Tarifsiz atmosfer. Korkuyu ciddi şekilde hissettiriyor. Kontroller sorunsuz. Orijinali bozmayan harika yenilikle

EKSİ:
Vasat kayıt sistemi. Nadiren de olsa bazı bölümlerde hiç yenilik hissedilmemesi

93

NEREDEN ÇIKTI BU DEAD SPACE FİLMİ?

Korkunun dedesi John Carpenter'ın sıkı bir oyuncu olduğunu biliyor muydunuz? Fallout 76, Horizon: Forbidden West ve Borberlands gibi yapımlarla gününü geçiren efsanenin Dead Space hastası olduğu epeydir biliniyor. Bu hastalığı biraz ileri taşıyıp olası bir film projesini ancak kendisinin yönetebileceğini söyleyerek talebini biraz hararetli bir şekilde iletmişti Carpenter.

Geçtiğimiz günlerde kendisiyle yapılan bir röportajda bu konu tekrar açıldı ve ünlü yönetmen üçlemeyi çok sevdiğini, Remake'i sabırsızlıkla beklediğini iletti ancak çekimi başlayan film ile kendisine bir teklif yapılmadığını söyledi. Çekimi başlayan Dead Space filmi? Bu konudan haberi olan var mı? Carpenter Dede istemeden bize öyle bir iyilik yaptı ki, henüz duyurulmamış Dead Space film projesinin start aldığını güzelce yumurtladı.

Korku türüne hakim, atmosfer yaratma becerisi üst düzey bir yönetmenin elinde Dead Space filmi nasıl bir ızdıraba (iyi anlamda) dönüşür, tahmin bile edemiyorum. Sabırsızlık-metre en üstte.



AZ GERİ DUR NECROMORPH, KİMSİN SEN?

Marker isimli uzaylı yapı ve daha sonrasında insan eliyle üretilen kopyaları tarafından kontrol edilen yaratıklara Necromorph diyoruz sevgili Levelciler. Bu itici namussuzların bir an olsun durup sizi dinleme, güzel demlenmiş kahve eşliğinde oturup iki sohbet etme dertleri hiç yok. Varsa yoksa kuduz gibi saldırmak, oranızı buranızı koparmaya çalışmak...

İlk olarak kim tarafından üretildiği belli olmayan Marker'ın amacı olabildiğince fazla Necromorph üretmek ve bu sayede de yayılmayı hızlandırmak. Marker'ı yaratanların hedefi tüm evreni ele geçirmek belli ki ve bizlere türlü türlü yaratık musallat etmekten hiç çekinmemişler. Gelin sizi öpmeye çalışan Necromorph türlerine bir bakalım.

Slasher

Klasik, standart Necro. Deli gibi koşar, bağırır durur eşek gibi. En temizi önce bacaklarını kopartıp süründürmek, sonra da kollarına ateş etmek veya kafasına basmak (Şiddete meyilli falan değilim. Değilim dedim size!)



Infector

Kanatlı ucubeleri hemen indirmeye, en azından üç beş kurşun kondurmaya bakın çünkü hızlı bir şekilde ölü bedenleri dönüştürüyorlar. Ağızlarından(?) çıkan uzuv sayesinde hakkın rahmetine kavuşanlar biraz daha süre isteyip geri geliyorlar, durduk yere bir düşman yerine iki tanesiyle boğuşmak zorunda kalıyorsunuz.



Feeder

Normalde ölü bedenlere ilgi duyan Marker, Necro eti yiyen insanları da dönüştürmekten geri kalmıyor. Nispeten zayıf olan Feeder'ların pek bir olayı yok, çok da korkmayın.



Leaper

Belden aşağısını kuyruğa dönüştürmüş olan Leaper'lar, deli dana gibi her yüzeye fırlayıp tutunabiliyorlar. Oldukça seriler ve insanı gerdikleri bir gerçek. Bol bol kollarına çalışın.



Regenerator

Oyunda 3-4 kez karşımıza çıkacak ama hepsi de ne çıkış be kardeşim? Bu sıpa sürekli olarak kendini yenileyebildiği için standart yollarla öldüremiyorsunuz. Bulunduğunuz mekanı iyi tarayın, onu ortadan kaldıracak bir şeyler bulacaksınız.



Pregnant

Hamile kadınlar bu çirkin şeye dönüşüyor! Karınları şiş, o yüzden lütfen vücuduna ateş etmeyin. Ederseniz kendisi ölüyor ama içinden bir altta anacağımız Swarm bebeleri çıkıyor. Sonra al başına belayı.



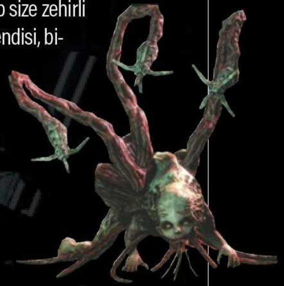
Swarm

Küçük, şekilsiz canlılar. Bunlar Necro'lar dahil ayakta ne görürlerse üzerlerine yapışıp hayatlarını emiyorlar. Tuşa basıp durarak tek tek kurtulmanız mümkün ama işin sonunda can barınızı Capri Sun gibi emmiş olduklarını görüyorsunuz. O yüzden basın alevi, gitsin.



Lurker

Henüz doğmamış veya yeni doğmuş bebeklerin dönüşmesiyle ortaya çıkan Lurker'a bakıp rahatsız olmamak imkansız. Vücudundan üç tane uzuv çıkarıp size zehirli ok atıyor kendisi, biberon ile yaklaşmayacağınızı düşünüyorum.



Exploder

Sol kolları patlayıcı bir irin ile dolu olan bu yaratık, taktiksel bir yaklaşım benimsediğinizde en iyi dostunuz olabiliyor. Bir sürü düşman varsa kalabalık oluşturun ve Exploder'ın koluna tek bir kurşun yollayın. Kaboom!



Puker

Asit tüküren kaçak dövüşçüler. Tükürme, bir yaklaşayım. İsabet eden asitler hem enerjinizi götürüyor, hem de sizi yavaşlatıyor bu arada.



Divider

Tek beden gibi takılarak sizi kandıran Divider'a ateş ettiğinizde bir anda hızlıca sürünen bir çok kafaya dağılıyor ve kafalar üzerinize sürü halinde çullanıyorlar.



Brute

Koca oğlan! Aşırı güçlü, aman dikkat. En temiz taktik Stasis ile yavaşlatıp arkasına dönmek ve zayıf noktalarını patlatmak.




U.S.

Yapım: *Relic Entertainment* **Dağıtım:** *SEGA*
Tür: *RTS* **Platform:** *PC* **Web:** *www.companyofheroes.com*



COMPANY OF HEROES™ 3

İkinci Dünya Savaşı'na dönüş.

Artık tanıyanların çok iyi bildiği üzere konu RTS olduğu zaman hemen akıllara isyanlarım geliyor! Fazlasıyla haklı olduğum bu isyanlarım sanıyorum MOBA türünün biraz kabak tadı vermesi ile birlikte RTS'nin bebek adımlarla da olsa yeniden hayatımıza dönmeye çalışmasıyla giderek azalacak gibi duruyor. Efendim RTS'nin atası sayılan DUNE 2'den bu zamana kadar hem çok şey hem de hiçbir şey değişmedi diyebiliriz. Evet, ilk kırılma DUNE olsa da ikinci kırılma da StarCraft olmuştu. Bu iki oyunun core mekanikleri, kelimenin tam anlamıyla RTS türünü oluşturdu. Aralarda çıkan tüm oyunlar bu iki ismin temelleri üzerinde yükseldi. Özellikle kaynak toplama konusunda resmen ezber bir RTS dünyası vardı ki 2004 yılında Relic Entertainment tarafından üretilen Dawn of War isimli muazzam Warhammer 40K oyunu ile birlikte RTS severlerin hayatına yepyeni bir mekanik girdi. Türü büyük ölçüde değiştiren ve de özellikle rekabetçi oyun modeline yeni bir tarz katmayı başaran bu yeni RTS yaklaşımı sayesinde hakkında fazlasıyla konuşulan Relic, 2006 yılında, yine aynı mekanikleri kullanan ama bu sefer İkinci Dünya Savaşı teması üzerine kurulmuş Company of Heroes isimli oyun ile karşımıza çıkmıştı. Bu oyun için özel olarak üretilen "Essence Engine" döneminde o kadar fark yaratmıştı ki kuş bakışı kameradan bu kadar detaylı bir RTS oyunu deneyim etmeyi kimse beklemiyordu. Dünyadaki birçok eleştirmenden tam not alan ve kısa sürede efsane olmayı başaran COH, 2015 yılında ikinci oyunu ile bizlere merhaba demişti. Nitekim bu sefer ilk oyunun etkisi yaratmaktan çok uzaktaydı. Hem oyundaki rahatsız edici bug'lar hem de ortaya atılan hikayenin fazla taraflı ve Doğuyu "kötü" gösteren yapısı başına bir hayli bela olmuştu. Aradan geçen seneler sonunda kendisini gösteren üçüncü oyun nihayet piyasada! Ailenizin RTS ve RPG'cisi olarak ben de şöyle bir bakayım derken bir anda kendimi Roma'da buldum… Gelin size biraz "Sherman" biraz da "Panzer" dolu Roma yolculuğumu anlatayım.

Hey gidi Relic...

Öncelikle gelin size bu oyunu alamet-i farikasından bahsedeyim. Girişte de bahsettiğim üzere kaynak yönetimi ve detaylı grafik optimizasyonları bu oyunu diğer RTS'lerden farklı kılan özelliklerin başında yer alıyor. Daha önce hiç COH oynamamış olanlar ve direkt olarak üçüncü oyundan deneyime başlayacaklar için temelleri anlatmadan olmaz. Oyunumuzda üç farklı kaynak bulunuyor. Man Power, Ammunition ve Fuel. Her bina ve birim farklı kaynaklar talep ediyor. Bu kaynakları elde etmek için de harita üzerinde bulunan belirli noktaları ele geçirmemiz gerekiyor. Ele geçirmek içinde özel upgrade'leri olan araçlar hariç, piyadelerimizi kullanmamız gerekmekte. Belirli bir süre sonunda ele geçirilebilen noktalar, bu üç farklı kaynaktan birisini sunuyor. Hatta aynı noktadan daha fazla kaynak alabilmek için üzerine bir bina yapmak mümkün. Hem bu sayede düşmanın da ilgili noktayı ele geçirmesi için önce bu noktayı yok etmesi gerekiyor. Kaynakları farklı bina ve askeri birim üretimlerinde kullanıyoruz. Tabii upgrade'leri de unutmamak lazım. COH her ne kadar temelde Müttefik ve Nazi Almanya'sı olarak iki büyük tarafın çarpışması gibi gözükse de kendi içerisinde fraksiyonlara ayrılan bir yapıya sahip. Oyunumuz temeli çatışma üzerine kurulu ve COH kesinlikle bu konuda fark yaratan



bir yapım. Özellikle İkinci Dünya Savaşını severlerin bir yandan oyunu oynayıp bir yandan da izleyeceği detaylara sahip... Karakterlerin hal ve hareketleri, şarjör değiştiren birimler, yoğun ateş altında cenin pozisyonuna geçen askerler derken tam bir film edasına sahip dersek çok da abartmış olmayız. Tabii oyun içerisinde gerçekçiliğin başında "cover" mekaniği yer alıyor. Yarım ve tam olmak üzere iki faklı siper sistemine sahip olan oyunda, düşmanların silahlarının kalitesinden çok ne kadar iyi mevzilendikleri büyük oranda fark ediyor. Özellikle yanlardan ve arka taraftan, yani düşmanın beklemediği noktalardan yapılan saldırılardaysa kullanılan silahın kalitesi ve birimlerin yetenekleri inanılmaz derecede fark yaratmakta. Bu arada ilk oyundan beri bulunan "Garrison" sistemi de hala hayatımızda. Yani piyade birliklerinin hemen hepsi binalara girip buradan ölüm saçabiliyorlar. Özellikle doğru konuşlandırılmış keskin nişancı ya da MG42 birimleri, düşman piyadesi için geçilmesi imkansıza yakın bir duvar oluşturuyor. Yine de unutmamak lazım ki COH serisi yok edilebilir çevre fikri üzerine kurulu. Yani oyunda gördüğünüz ve gerçek hayatta yok edilebilir olarak düşündüğünüz hemen her şey, yeterli patlayıcı ile hasar alabiliyor. Bu noktada stratejik olarak ziyadesiyle gerçekçi bir oyun yapısı sunulduğu gibi aynı zamanda da patlamaların yok açtığı yıkım da oyun deneyimimizi bir adım ileriye taşıyor. Tüm bu kargaşanın arasındaysa düşmanı görmenin önemi büyük fark yaratıyor. COH2 ile hayatımıza giren "TrueSight" mekaniğinin, deneyim ettiğim kadarı ile biraz daha iyileştirilmiş bir versiyonunun kullanıldığı üçüncü oyunda, etrafta bulunan birçok büyük yapı ya da tank, birimlerin görüşlerini engelliyor ve saldırılarını büyük ölçüde zayıflatıyor. Hal böyle olunca da gerçekçi bir savaş deneyimi ortaya çıkıyor. Tabii havan topu gibi silahlarla görmediğimiz yerlere fazlasıyla isabetli atışlar yapabiliyor olmak birazcık can sıkıcı olsa da yine de silah ile gelen avantajı oyuna yansıtması açısından önemli bir nokta. Savaş esnasında birimlerimiz genelde verilen komutları gayet doğru şekilde uygulasalar da özellikle "pin down" olduklarında kısa sürede yok oluyorlar. Böyle durumlar için birimlerimize anında "üsse dönün" komutunu vermek gerektiği tüm bu savaş hengamesi arasında hatırlatmak isterim. Yeterince yoğun ateş altında kalan birimlerin bu denli hızlı yok olmaması için nereye, nasıl saldırdığınıza dikkat edin derim!

Yeni oyun yeni bir harita

COH3'ü ilk defa bu Ağustos ayında GamesCom'da deneyim etme fırsatım olmuştu. Oyun hakkındaki birçok detayı okumuştum ama üretilen yeni Total War ekolündeki sıra tabanlı harita mekaniği konusuna bir hayli şüpheyle yaklaşıyordum. Hatta GamesCom deneyimlerim beni birazcık da korkutmuştu. Peki, nedir bu harita? Efendim önceki iki oyuna kıyasla COH3 ile birlikte gelen en büyük yenilik açık ara taktik harita. İtalya senaryosu ile içerisine daldığımız haritamızda, birimlerimizi kuşbakışı olarak kontrol ediyoruz. Bu harika içerisinde de tıpkı oyun içinde olduğu gibi üç ana kaynağımız, popülasyon limitimiz ve kontrol edebileceğimiz birimler bulunuyor. Kaynaklarımız belirli sevkiyatlarla yapılıyor. Her sevkiyatta alacağımız kaynağı arttırmak için de bolca bölge ele geçirip buralardaki upgrade'leri yapmamız gerekiyor. Bu harita üzerinde bulunan her birimin belli bir yürüme mesafesi ve nihayetinde harcayabileceği tek bir aksiyon puanı bulunuyor. March özelliği sayesinde temelde olan ilerleme mesafesinin iki katına gidebiliyorlar ama aksiyon puanlarını harcayamıyorlar. Misal march edip çok ileriye giderek akabinde düşman birimlerine savaş açamıyorsunuz. Bu arada düşmanlara açılan savaşlar büyük ölçüde "oto-combat" ile çözülebiliyor. Kaybeden taraf büyük zayiat alarak geriye kaçıyor. Tamamen yok edebilmek için ikinci defa saldırmak gerekiyor. Harita üzerindeki şehirlerin hemen hepsinin bir savunması sistemi var. Kalkan işareti ile gösterilen bu savunma sistemlerini her birisini bir turda kırabiliyoruz. Yani üzerinde iki kalkan işareti olan bir şehri ele geçirmek için üç tur harcamamız gerekiyor. Eğer bir şehrin içerisinde düşman birimi varsa Auto-Combat seçeneği bulunmuyor ve otomatik olarak savaşa dahil oluyoruz. Şehirlerin haricinde hava alanları ve limanlar karşımıza çıkıyor. Hava alanlarında yapılabilecek dört farklı uçak modeli bulunuyor. Her bir uçak beraberinde farklı özellikleri getiriyor. Misal belli bir bölgeyi ya da birimi direkt olarak bombalamak ya da müttefik birimlerimize fazladan aksiyon puanı verebilmek gibi çok kritik özellikler söz konusu. Limanlarsa kesinlikle stratejik haritanın her şeyi diyebilirim. İlk olarak popülasyon limitini sadece limanlarla arttırabiliyoruz ki bu oyunun merkezindeki bir özellik. Ayrıca personelimizi limanlar arası taşımak da mümkün. Tamam, haritanın ucundan ucuna gidemiyoruz belki ama normalde gidebileceklerinden çok daha uzak



mesafelere gönderebiliyoruz. Ayrıca destroyer ve uçak gemisi gibi farklı gemiler inşa edebiliyoruz. Özellikle destroyerlerin uzun menzillere yapabildikleri bombardımanlar düşmanlara büyük hasar vermemize olanak sunuyor. Tabii uçakları kaldırmak ve denizden saldırı yapmak direkt olarak kaynak talep ediyor. Hal böyle olunca hangi tur hangi silahları kullanacağımızdan emin olmak gerekiyor. Son olarak harita üzerinde bulunan ve bizim de kurabileceğimiz anti piyade, anti tank ve anti uçak noktaları bulunuyor. Açıkçası ben bir tane bile üretmeden rahatlıkla ilerledim zira bu arkadaşların her biri popülasyon limiti kaplıyor ve zaten haritada aksiyon puanı istemeden hayat puanı doldurabildiğimiz için herhangi bir manaları bulunmuyor. Yokettiğimiz zaman 20 Ammuniton veriyorlar ama genelde birbirlerine yakın kurulduklarından Destroyerler tarafından yapılan tek yaylım ateşinde belli bir bölgedekileri yok etmek çok kolay oluyor. Yani "engel gibiler ama değiller de" gibi düşünebilirsiniz.



Aynı oyun mu?

Deneyim ettiğim kadarı ile COH3 sanki COH2'den çok da farklı değil. Yani oyunu deneyim ettiğim süre boyunca ikinci oyundan çok da farklı bir deneyim yaşadığımı ne yazık ki söyleyemeyeceğim. Birimlerin animasyonlarından, sahip oldukları özelliklere kadar birçok şey halen aynı... Tabii bu "aynı" olma direkt olarak kötü bir deneyim anlamına gelmiyor. Yine de yenilik arayanlar için sıkıntılı bir durum olduğunu kabul ediyorum. En azından Campaing ve multiplayer deneyimleri ile en azından üçüncü bir oyun olma konusunda büyük adımlar attığı görebiliyoruz. Özellikle tek kişilik oyun ve multiplayer tarafında kontrol edilebilecek birkaç farklı fraksiyon olması deneyimi bir adım öteye taşımayı başarmış. Özellikle bu fraksiyonların kendilerine ait özellikleri ile büyük ölçüde farklı bir oyun deneyimi yaşamak işten bile değil. Fakat şunu da net bir şekilde belirtmek isterim; eğer oyunu çıktığı ilk haftadaki versiyonuyla incelemiş olsaydım gerçekten 6'nın üzerinde bir not almasının imkanı yoktu. Resmen bug fest yaşadık! Favorim uçan Sherman tanklarım ile düşmanı kelimenin tam anlamıyla gafil avladığım deneyimdi. Bir de binalara girip içerdekileri etkisiz hale girdikten sonra çıkamayan birliklerim var. Onlar da bana baya bir heyecan yaşatmışlardı. Neyse ki ilk hafta hotfix'leri ile oyun büyük oranda toparlandı. Multiplayer tarafında bulunan devasa dengesizlik de büyük ölçü de giderildi. Yani giderildi dediğim, birimlerin üretim maliyetlerinden bombaların patlama sürelerine kadar neredeyse her şey değiştirildi; düşünün yani en başta ne kadar problemli bir oyun ile karşılaştığımızı... Benim için bir diğer can sıkıcı olan nokta da bir yerden sonra tüm bölüm haritalarının birbirini takip etmesi oldu. Toplamda dört farklı harita modeli var diyebilirim. Savunma, puan toplama, stratejik noktaları elde tutma ve düşmanı tamamen yok etme. Tarihi açıdan büyük savaşlara tanıklık etmemiş ya da tarih sayfasında önemli rolü olmayan tüm savaşlarda, bu dört oyun modelinden birisini deneyim edip yola devam ediyoruz. Ayrıca yapay zeka beni her daim şaşırtmayı başardı! Hem iyi hem de kötü anlamda kafası bu kadar karışık bir yapay zeka görmedim arkadaş. Bir bakıyorum düşman siperden sipere akıyor, arkamdan dolaşıyor, bir bakıyorum takın arka tarafını bana döndürüp üzerime doğru geliyor... Gerçekten çoh acayip!

Özetlemek gerekirse bu oyuna COH2'nin bir anlamda çok büyük bir eklenti paketi diyebiliriz. Yani bir serinin yeni oyunu olmak benim bildiğim dünyada böyle bir şey değil ama malumunuz dünya değişiyor; belki de yeni "normal" budur. Bahsettiğim üzere oyunun ilk haftası kabus gibiydi ama akabinde çok büyük oranda toparlandı. Eğer RTS seviyorsanız, multiplayer deneyimden de keyif alıyorsanız ve tabii ki İkinci Dünya Savaşı temalı bir oyun peşindeyseniz, an itibariyle bu başlıklardaki piyasadaki en iyi yapımlardan birisi diyebilirim. Yine de sıkıntıları olduğu unutmamakta fayda var.

◆ **Ertugrul Süngü**



KARAR

ARTI Sıra tabanlı harita mekaniği ve bu mekanikle gelen yeni oyun deneyimi, Gerçekçi çatışmalar, Muazzam atmosfer

EKSİ İkinci oyuna rahatsız edici derecede benzemesi, Yetersiz yenilik, multiplayer dengelenmesi gerekiyor

75



Geliştirici: *Mundfish* **Dağıtımcı:** *Focus Entertainment* **Tür:** *Aksiyon, FPS* **Platform:** *PC, PS5, PS4, XS, XONE* **Web:** *https://mundfish.com/*

Atomic Heart

Alternatif tarih, Sovyet bilim kurgusu, retrofütürism... Ne kadar kötü olabilir ki?

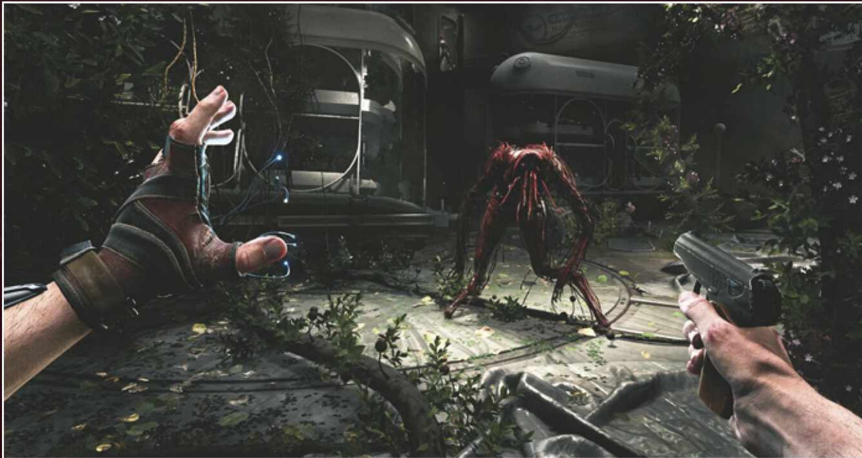
Mundfish, Atomic Heart'ı ilk duyurduğunda pandeminin çok öncesindeydik. 2018 yılında duyurulan Atomic Heart projesi, aslında bir VR tema parkı deneyiminin büyümesiyle ortaya çıkmıştı. Bir hayli ertelendi. Bu süreçte oyuna dair çok fazla bilgi de edinemedik aslında. Hatta birkaç yıl öncesinde yazdığım ilk bakış incelemesinde, oyuna dair çok ama çok az bilgiyle bir metin ortaya koymaya çalışmıştım. Şimdi geriye dönüp baktığımda, yazdıklarımın bir kısmının yanlış olduğunu görüyorum. Ya da en azından o zaman söylenenlerden daha farklı bir oyun ortaya çıkarılmış gibi.

Atomic Heart, çıkışına bir yıldan az bir süre kala derdini anlatacak içeriklerini oyuncularla buluşturdu. Haliyle hem basın tarafında hem de oyunu bekleyenler arasında kaşların kalkmasına neden oldu. Ortadaki fikir görsel olarak iyiydi ama çıkacak ürün o kadar iyi miydi? Açıkçası ilk izlenim olarak Atomic Heart'ın keyifli buldum fakat biraz fazla zaman geçirdikten sonra, aslında hiç buluşmak istemediğiniz o "arkadaşınıza" benzediğini söyleyebiliriz.

Sovyet mimarisi gibi oyun

Oyunumuz, minik RYO ögeleriyle süslenmiş bir aksiyon-FPS oyunu. Daha çok yakın dövüş mekaniklerine sırtını yaslayan ama bolca da ateşli silah içeriğini oyuncuya yığan, aksiyonu bol, hikayesi noksan bir yapım.

Hikâyemiz bir alternatif tarih anlatısı üzerinden gidiyor. Sovyet bilim insanları, İkinci Dünya Savaşı'nın patlak vermesinden birkaç yıl önce polimer adını verdikleri bir madde geliştiriyorlar. Programlanabilir bir sıvı modül olan polimer sayesinde, savaşın gidişatını da kendi lehlerine çeviriyorlar. Oyun 1955 yılında geçiyor, haliyle Sovyet Rusya'nın Ay'a gitmek üzere planlar yaptığını hatta orayı kolonize etmeyi düşündüklerini görüyoruz. Etrafta uçan şehirler, yapay zeka destekli robotlar var. Ancak tasarımsal açıdan 50lileri yansıtmakta. Yani Fallout ve Bioshock gibi oyunlardan hatırlayacağınız retrofütürism temasını kullanıyor. Bu temayı sürekli olarak ABD kültürü üzerinden gördüğümüz için Sovyet Rusya'dan gelecek bakış açısını da merak etmiştim. Mundfish, ortaya gerçekten de benzersiz bir tasarım çıkarmış. Robotların tasarımlarından, oyunun başladığı uçan şehre ve oradan geçeceğimiz Facility 3826'ya kadar bu özgünlüğü görebiliyorsunuz. Bu açıdan oyunun tematik yapısını ve üzerine inşa ettiği dünyasını çok sevdim. Bu tarz yapımlardan hoşlanan oyuncular da keyifle etrafı inceleyecektir diye düşünüyorum. Özellikle yakın dönem siyasi tarihe meraklı olanlar...



"Ne hikaye yazılırdı buna Bahadır Abi"

Hikâyemize dönersek; polimeri keşfeden Dmitry Sechenov isimli bilim insanı, bunu geliştirdiği robotlara entegre ederek devasa bir yapay zeka inşa ediyor. Buna da Kollektiv 1.0 diyor. Tüm robotlar, yapay zekanın istekleri doğrultusunda, Sovyet halkını daha aydınlık yarınlara taşıyor. Hatta bir Dünya gücü haline getiriyor.

Biz de 1955 yılının sıcak yaz aylarının bir gününde, Dmitry Sechenov'un Kollektiv 2.0 yazılımını duyuracağı günde, ortaklıklarda volta atan bir ajanı canlandırıyoruz. Kod adı P-3 olan Sergey Nechayev, İkinci Dünya Savaşı'nda mücadele vermiş özel bir asker. Savaşta büyük bir kaza yaşayınca,



Sechenov'un müdahalesiyle hayata tutunuyor. Fakat hafızasının büyük bir bölümü yok oluyor. Biraz da mental problemler ortaya çıkıyor. Sechenov'un tanıtımı sırasında gözetmenlik yapmaya Facility 3826 isimli bölgeye giderken, çarşı pazar karışıyor ve yapay zeka, tahmin edeceğiniz üzere insanlara karşı ayaklanıyor. Hem kafadan kontak bir ajan olmamızın verdiği istekle, hem de Sechenov'un bize özel olarak tahsis ettiği Char-Les isimli Polymer eldivenin güçleriyle duruma el atıyoruz. Char-Les de bu arada bir yapay zeka. Polymer'den yapıldığı için farklı özel güçler kullanmamıza olanak sağlıyor. Eldiven aslında oyunun ana mekaniklerinden biri. Etraftaki nesneleri kaldırıp havaya fırlatabiliyor, üzerimize koşan bıyıklı robotları elektrik manyağı yapabiliyor ya da dev boss savaşlarında işimize yarayacak dondurucu ışınlar atabiliyoruz. Bu özellikleri tahmin edeceğiniz üzere, oyunda ilerledikçe eldivenimize ekleniyor. Sürecin oldukça hızlı ilerlediğini de söylemeliyim. Henüz Facility 3826'nın yüzeyine yeni doymuşken, bir anda yer altındaki devasa bir sığınak kompleksine düşüyoruz. Buradan çıktığımızda zaten, oyunun bize anlatacağı tüm eğitim kısmı tamamlanmış oluyor. Birkaç saat süren bu kısımda, aslında oyundaki her şeyi de görmüş oluyorsunuz.

Lada üretim bandı gibi mekanikler

Tam olarak burada oyunu kapatırsanız aslında çok fazla bir şey kaçırmamış olursunuz. Çünkü aksiyon kısmı bana ilk başlarda eğlenceli gelse de belli bir aşamadan sonra aynı şeyleri yaptığımı fark ettim. Robotlar üzerinde özel güçleri kullanıp odaları temizleniyor, bir sonraki odaya geçmek için kapılardaki şifreleri kırıyoruz. Ha, bu arada şifreleri kırma olayı diğer oyunlara benzemiyor. Her bir mini oyun, kendi nevi şahsına münhasır. Yenilikçilik ve özgünlük açısından takdiri hak ediyorlar. Ancak dediğim gibi bir süre sonra hiçbir anlamı kalmıyor çünkü tüm oyun bu döngü üzerine kurulmuş gibi duruyor.
Şöyle anlatayım hatta. Yeryüzüne çıktıktan sonra etrafta özgürce dolaşabileceğinizi fark ediyorsunuz. Yani aslında Doom ya da Metro gibi bölge bölge ilerleyeceğiniz bir dünya olmadığını görüyorsunuz. Ancak bu "yarı açık-dünya" temizlenmeyi bekleyen dungeonlarla dolu. A noktasından çıkmak için B noktasındaki kapıyı açmaya gidiyorsunuz. Kapının açılması için bir jeneratörü çalıştırmanız lazım. O kapıyı açmanız için de bir şifreyi bulmanız gerekiyor. Tüm sırayı takip edip B kapısından çıkıyorsunuz ve C kapısına geldiğinizde yine aynı şeylerin farklı anlatımlarıyla karşılaşıyorsunuz. Aralarda da işte çıldırmış yapay zekaya sahip robotlarla, mini bosslarla mücadele veriyorsunuz.
Oyunun craft kısmı, silah ve ekipman konusunda oyuncunun yanında olacak şekilde tasarlanmış. Öncelikli olarak yakın dövüş silahlarına abanmanız gerekiyor. Mermi bulmak pek kolay değil. Bir süre sonra kolaylaşsa da boss savaşlarında yakın dövüş kısmı daha önemli gözüküyor. Mesela tanıtım fragmanlarının birinde de kendine yer bulan Plyusch isimli bossa karşı ne kadar mermi sıksanız da pek işlemiyor. Dibine girip bu canavarla mücadele etmekten başka çareniz yok. Hayır, düşmanları farklı hasar biçimleriyle öldürmeye çalışmak güzel bir detay. Ancak önce yakın dövüşe sizi yönlendirip sonra mermiye boğması, sonra yine yakın dövüşe zorlaması bana pek bir garip geldi açıkçası.

Olabilirmiş, gerçekten...

Atmoic Heart, günün sonunda keyifle oynayabileceğiniz bir oyun. Böyle çok kafasını suyun içine batırıp çıkardım gibi oldu ama kendi hatalarıyla barışık bir şekilde tasarlanmış. Teknik sorunları olduğu da aşikar. PS5 üzerinde, bazen uzaktaki robotların kare kare ilerlediğine ya da girdiğiniz ortamda düşmanın nerede durması gerektiğine dair koyulan, T Pose olarak bilinen figürlerle sıklıkla karşılaştım. Benzer sorunların PC tarafında olduğunu da okudum. Grafiksel açıdan çığır açıcı bir oyun olmasa da efekt ve ışıklandırma konusunda güzel bir iş çıkartılmış. Birkaç tane canavarın animasyonları, özellikle o Plyusch gibi damarımsı parçalardan oluşanlar, üzerinde incelikle çalışılmış.
Öte yandan oyun hikâye açısından öyle çok doyurucu değil. Çok güzel inşa edilmiş bir dünyası ve teması var. Her yerinden özgünlük akıyor oyunun. Ancak ana karakter Sergey ve çok bilmiş geveze eldivenimiz Char-Les arasındaki diyaloglar inanılmaz ucuz hazırlanmış. Sanki 80ler'in o meşhur kaslı abilerinin, Arnold, Stalone gibilerin filmlerindeki tek cümlelik laf sokmalara benzetilmeye çalışılmış. Özellikle mi bu tarzda yazılmış, yapımcılardan bir not göremedim. Bu da oyuncu ve karakterin bağdaşmasını çok zorlaştıracak bir etken olmuş.

◆ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Tema şahane. Işık, patlama gibi efektler gayet şık. Özgün tasarımlar

EKSİ Oynanabilirlik tekrara düşüyor. Samimiyetsiz ve anlamsız mizahi yönü. Hikâye içine çekmiyor. Performans sorunları

68



Yapım: *KOEI TECMO*
Dağıtım: *Electronic Arts*
Tür: *Aksiyon*
Platform: *PC, PS5, XS*
Web: *ea.com/games/wild-hearts/wild-hearts*

WILD HEARTS



Doğa ile inatlaşmak...

Feodal Japonya'da bir fare görürsen, korkmana gerek yok sevgili okur. Ancak yine aynı Feodal Japonya'da, yaklaşık 3-4 katın kadar, kuyruğunun ucu gürz, dişi aşağı yukarı senin kadar bir fare görürsen işler değişir. Arkadaşına, arkadaşın yoksa Tsukumo'na güven. Bir avcının kılıcı yere düşene kadar savaşır, unutma.
Wild Hearts (WH), bize avlanacak canavarlar, kurtarılacak bir Azuma ve idare edilmesi gereken güç Kemono'yu vadediyor.

BAKALIM BU KONUDA NASIL?
Arkadaşlarla büyük canavar avlama furyası, 2004 yılından beri bildiğimiz bir kavram. Monster Hunter, direkt olarak bunun üzerine kurulu bir seri. WH'nin de neyden esinlendiğini söylemek güç değil. Çalışan bir formülü almaktan öte, sizi bir klondan fazlası yapan, bunu nasıl uyguladığınız oluyor. WH'nin en belirgin farklılığını, ilk dakikasından itibaren anlayabiliyorsunuz. Savaş alanı, benzer oyunlarda doğanın belirli bölgeleri, gerekirse bir ağaç dalı, gerekirse nehrin kenarı iken burada biraz daha kontrollü bir 'alan' hissiyatı var.
Thread, yani iplik, oyunun en temel malzemesi. Karakteriniz, kendisindeki Kemono sayesinde, bu ipliklerden bir şeyler inşa edebilme gücüne sahip oluyor. Kemono'ya basitçe mistik bir güç diyebiliriz. Ancak bu, kontrol etmesi zor olan, doğanın kaos temelli bir gücü. İplikler ile, oyunun başında çok basit şeyler üretirken, zamanla daha kompleks yapılar inşa edebiliyorsunuz. Bu oluşturulabilir şeylere Karakuri deniyor. Basic Karakuri'leri, savaşta avantaj sağlamak için veya haritada hareket etmek için taşıdığınız ipliklerle oluşturuyorsunuz. Siz veya başka bir canlı kırana kadar da duruyorlar. Basic Karakuri'lerin yanı sıra, daha kompleks olan Fusion Karakuri'ler de savaşlarda otomatik olarak öğreniliyor. Yapmak için Basic Karakuri'leri belirli bir düzende kurgulamanız gerekiyor. Dikine istif üç tane kutudan yan yana koyarsanız, üstünüze koşan Kemono'ları sersemleten ve püskürten bir duvar yapabiliyorsunuz örneğin.
Dragon Karakuri'ler ise, genel olarak bir yarar sağlayan, işlevsel yapılardan oluşuyor. Bunları oluşturmak için iplik harcamıyorsunuz, ancak doğada bulunan kaynakları harcıyorsunuz. Bunlar, su, ateş gibi şeyler. Haritada gördüğünüz Dragon Pit'lerin engelini kaldırdıkça ve geliştirdikçe, Dragon Pit'lerden aldığınız kaynaklar artıyor. Bu sayede daha çok Dragon Karakuri inşa edebiliyorsunuz. Dragon Karakuri inşasının önemi haritada geçirdiğiniz süre ile doğru orantılı. Hızlı hareket etmek, sürpriz saldırılar düzenlemek ve hatta eğer ölürseniz tekrar canlanacağınız yer gibi seçenekler sunuyorlar. Oyunun inşaat ile harmanladığı dövüşler güzel, bu inşaatların dövüşler dışında işimize yaraması da (yüksek bir yere çıkmak gibi), tekdüzeliğin biraz önüne geçmiş. Karakuri'lerin bazıları otomatik açılırken, çoğunluğunu sizin Kemono Orb'ları (Kemono kaynaklarından düşüyor) kullanarak bizzat açmanız gerekiyor.

NASIL OYNUYORUZ?
Görevler boyunca ne yaptığımız türün benzer oyunlarından ayrılmıyor. Ya süre bazlı görevler ile ya da serbestçe dolaşmak için haritalara gidebiliyorsunuz. Süre bazlı görevlerin süreleri cömert, eğer öncesinde haritada almanız gereken bir şey varsa, her oturumda yenilendiği için onlara gitmek daha mantıklı. Evet çoğunlukla canavar (kemono) avlıyoruz ancak getir-götür görevleri de oyunda bulunuyor, gitmişken yapmanızı öneririm. Bir canavarı ise bir kez avladım daha bulaşmam diye düşünüyorsanız çok büyük bir yanılgıdasınız. Bazı materyaller canavarın belli formunda belirli yerine hasar verince düştüğü gibi, genel olarak bir canavar kestim yeni set zırh ürettim gibi şeyler hayal. Hatta öyle ki, 5 tane kesmeden canavarla ilgili özel bilgileri açmıyorsunuz bile. Canavarı kese kese artık kan grubuna kadar öğrenir kıvama geliyorsunuz. Canavarlar ise sizin hiçbir şeyinizi öğrenmeye tenezzül etmiyor. Burada konuyu çok güzel köpürtme fırsatını kaçırmışlar diye düşünüyorum. Canavarlar çoğunlukla aynı şeyleri yapıyorlar ve bir kez savaştıktan sonra tahmin edilebiliyorlar. Bir noktadan sonra canavarlar ile savaştığınız süre onu kovaladığınızdan daha az bile sürebiliyor.
Silahlar konusunda çeşitlilik fena değil, hikâye bizi katana ile başlatsa da, yay, büyük kılıç, tokmak, hatta bıçaklı şemsiye gibi yelpazemiz var. Bu silahların gelişim ağaçları oldukça büyük. Tek değişen şey saldırının artması olmadığı için stratejiyi ufak tefek derinleştiriyorlar, ancak öyle aman aman bir değişim yok. Örneğin daha hızlı kaçma, kritik hasar vurma gibi şeyler var. Ben yay ile oynarken yayın kendine özel Haya ve





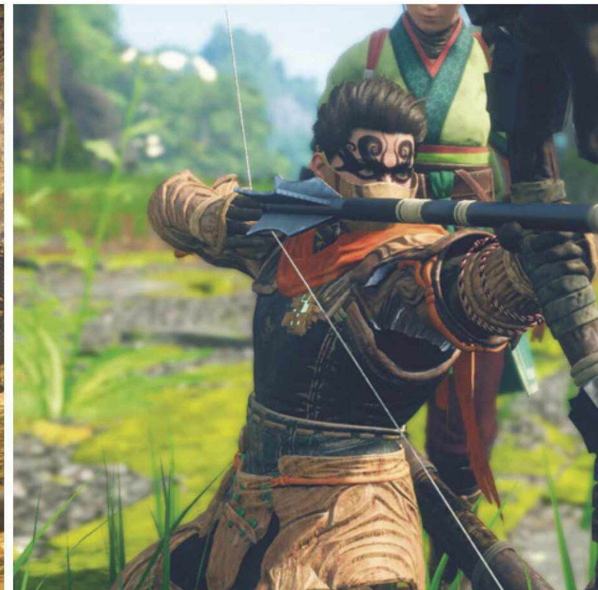


Otoya duruşları (stance) vardı ve bu duruşlar dövüşteki stratejimi belirliyordu. Buna benzer örnekler diğer silahlarda da mevcut (bkz: WILD HEARTS Silahları Kutucuğu).
Silahların dışında, bize yardımcı olan topar-lak bir dostumuz daha var, oyunun başlarda Tsukumo dediği, ancak sizin kamp ateşlerinde geliştirirken farklı bir isim de verebileceğiniz minik robot dostunuz, savaş dışında peşinizde iken, savaş anında bir anda cengâver bir ruha dönüşüyor. Canınız az ise Kemono'nun dikkatini çekiyor, ipliğiniz az kalmış ise size iplik üretiyor, hatta kendi bir iki karakuri yapıp canavarın kafasına atıyor. Tabi çok fazla hasar alırsa kısa süreliğine 'hata alıp' devre dışı kalıyor. Kritik savaşlarda size canınızı yenileyecek aralığı sağlaması açısından bile çok önemli. Saldırı, defans, destek, iplik üretimi alanlarında geliştirebiliyorsunuz. Bu geliştirmeler için de haritada rastgele yerlerde (genelde kör göze parmak değil) bulunan Tsukumo'ları bulmanız gerekiyor. Yanlarına gidip 'Befriend' dediğinizde çok sevinip size katılıyorlar. Sağda solda tahta havan içine bilye atılmış gibi bir ses (vallahi daha nasıl anlatırım bilemiyorum) duyarsanız sesin geldiği yöne bir bakın.

MALUM OYUNA NE KADAR BENZİYOR?

Av için hazırlık Monster Hunter oyunlarında önemli bir yer kaplıyordu. Canavarın zayıflıklarını öğrenmek, buna uygun hazırlanmak, silahı bileylemek, stratejiye göre yemek pişirmek gibi hazırlıklar hem sizi atmosfere sokuyor hem de sağlıklı bir döngü sağlıyordu. WILD HEARTS'ta durum benzer ancak ayrıldığı kesin yerler var. Silahların bileylenme gibi bir durumu yok. Yemek ve buna bağlı avantajlar, çok yüzeysel. Sağda solda topladığımız yemekleri, verdikleri etkilere göre yiyebiliyoruz. Midemizin bir limiti var tabi ki, dinlenene kadar da bu etkiler bizimle kalıyor. Oyunda iyileşmek için kullandığımız Healing Water kolayca yenilenen bir yapıda, başlangıçta 10 adet kullanım, ortalama 2 kullanım ile az kalmış bir canı toparlayabiliyorsunuz. Çevrede bu Healing Water kaynağından bolca var.
En başlarda önerim Kemono'lar fazla hasar vurduğu için, iyileşmeye vaktiniz kalmadan ölmemeniz adına can artıran yemeklere yönelmeniz. Elinizdeki giriş seviyesi silahlara verdiğiniz yüzdelik bonuslar size gerçekte o kadar dönüş sağlamıyor. %10 hasar artırımı veren bir yemek tüketip, 50 yerine 55 vurmanın çok bir anlamı yok. Buna benzer bir sistem de Talisman'lar ile sağlanabiliyor. Ancak oradaki etki biraz daha kapsamlı. Birden fazla edinebildiğimiz Talisman'lar ile ufak tefek bonuslar kazanabiliyorsunuz. Talisman'lar Kemono'lardan düşebiliyor veya haritalarda gizli yerlerde bulunabiliyor.
Toplayabildiğimiz şeylerden, yemediklerimiz ise bir şeyleri geliştirmede veya oluşturmada kullanılıyor. Kemono'lardan düşen şeylerin dışında, doğada bulunan pasif veya nötr canlılardan iki yol ile materyal elde edebiliyorsunuz. Geyiklerden örnekle, bir geyiği öldürürseniz et, severseniz boynuz elde ediyorsunuz. Oyunun başlarda anlattığı şeye yazının sonlarına doğru değinmiş olsam da, oyunda hangi materyalin lazım olacağını önceden kestirmek çok mümkün değil. Siz her ziyaretinizde dengeli şekilde toplamaya devam edin. Yemek envanteriniz, materyal envanterinize göre daha az alana sahip. Bu yüzden materyal olarak bir şeyleri saklamanız daha mantıklı. Bir de yanından koşarken yekpare tutup cebe attığımız şeyler var ki ilk gördüğümde gülmeden edemedim. Bir yılan gördüğümde, eskiden gelen öğretilerimle ok attım, ancak yılanı direkt olarak tutup cebime atabiliyormuşum. Cebinde akrep mi var Mehmet? Artık var.
Materyal konusunda, bir eksiğiniz olursa, hatta oyunun kendisiyle alakalı bir sorunuz olabilir diye oyunun içinde ciddi bir ansiklopedi mevcut. Hangi Kemono nerede bulunur, geyiği sevince ne veriyor, o sincap neye yarıyor gibi sorularınızı kısa kısa açıklamışlar. Buna mesai harcanmasını sevdim. Ancak bir şeyleri toplamanın, yolda koşarken "E" tuşuna defalarca basarak da yapılabiliyor olması üzücü geldi, bir şeyleri alma animasyonu dahi yok. Pat diye envanterinize düşüyor.
Bir başka kötü hissiyatı ise, farklı şeyler denemeye kendinizi itmiyorsanız tekrara çok meyilli olması. Bu diğer türdaşları için de söylenebilir, ancak oradaki ruh, burada hiç yok. Çok ufak detaylarla bile WILD HEARTS çok daha kala-







balık, canlı görünebilirmiş. Atmosferi görüntü olarak verme (kar efektini bir kenara koyarsak) konusunda başarılı da olsa, içini dolduramamış. Müzikler çoğu zaman doğru hizmet ediyor, ancak yeterli değiller. Ben, ilk savaştığım Kemono ilk kez alan değiştirdiğinde ve çevredeki diğer canlılar o alandan kaçtığında, Kemono bir şeyleri avlıyor ve canını doldurmaya çalışıyor sandım örneğin. Doğa ile savaştığımız bir oyunda, doğayı hissedemiyor olmak çok anlamsız. Oynaması keyifli, tatmin hissi güzel. Arkadaşınızla oynuyorsanız muhtemelen eğlenceli saatler geçireceksiniz. WILD HEARTS'ın en büyük problemi kendi potansiyelinin farkında olmaması. Bir diğer büyük problemi ise performans. Yara bandı gibi çözümler ile ufak tefek düzeltmeler yapılabiliyor, bunların arasında oyunun ses ayarını 5.1 / 7.1 yapmak gibi alakasız görünen adımlar da var. Ancak ciddi bir içerik ve performans geliştirmesi olmadan, uzaktan seyretmek isteyene hiçbir sözüm yok.

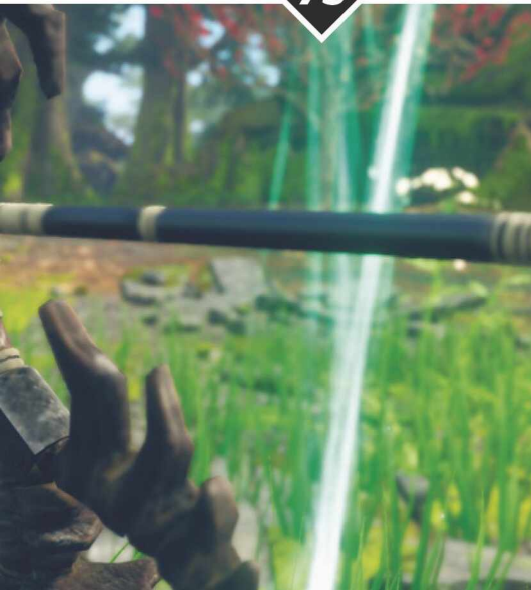
◆ **Mehmet Nalçakan**

KARAR

ARTI Karakuri sistemi güzel çalışıyor. Kemono ve doğanın birleşimi güzel. Tatmin hissi sağlanmış

EKSİ Çeşitlilik yeterli değil. Yaşamayan bir dünya. Özellikle PC'de ciddi performans sorunları

75



WILD HEARTS SİLAHLARI

Karakuri Katana

Başlangıç silahımız olan Katana, yakın mesafede oldukça etkili bir silah. Karakterinizin yeterli stamina'sı varsa oyunun en güçlü kombolarını bu silah ile yapabiliyorsunuz. Katana kullanırken silahın gücünü tamamen toplar iseniz Unleashed formuna geçiş yapıp saldırılarınıza bonus kazanabiliyorsunuz. Oyun da başta söylüyor, üç adet dikine istiflenmiş karakuri üzerinden zıpladığınız saldırı, oyundaki tek başına en çok hasar veren saldırılardan biri.



Nodachi



Bu arkadaşımız oyunun tankı gibi bir şey. Bir tank yavaştır, ağırdır ama durduğu yerde heybetini belli eder. Zaman tanırsanız dünyayı dar eder. Nodachi de öyle. Bu silahın anahtarı sabır. Vurayım, kaçayım, zıplayayım tarzında bir oyuncu iseniz uzak durun. Özellikle Katana'dan sonra geçerseniz ciddi miktarda yavaş hissediyorsunuz. Basit bir iki saldırısı olsa da, ustalığı yine duruşlarda yatıyor. Iai Stance'e geçip (PC'de varsayılan F tuşu) beklediğinizde artan bir saldırınız var. Yeterince beklerseniz karakterinizin neredeyse zor tuttuğu bir enerjiyi düşmana nakletme şansınız doğuyor. Bu öyle bir enerji ki, yerden taşlar yükseliyor. Kullanması keyifli ancak vakit istiyor.

Bow



Oyundaki ilk menzilli silahımız Yay ve iki adet Ok türü. Bunlardan Haya olan duruşta atış hızı yüksek oklar atıyorsunuz ve bu oklar Kemono'nun üstünde kalıyor. Otoya ise klasik yay kullanımına en yakın form, tabi Haya'ya göre daha çok hasar veriyorsunuz. Haya oklarının yapıştığı bir Kemono'ya Otoya duruşuyla saldırırsanız Haya okları patlayıp daha da çok hasara sebebiyet verebiliyor. Özellikle tek başınıza oynuyorsanız bolca kaçmanızı gerektirecek, çünkü yayı kullanırken çoğu zaman çok sabit kalıyorsunuz. Yayın mesafesi düşündüğünüz kadar uzun değil, bu da mesafeyi bir avantaj kılmıyor. Yayı yastıklayarak daha çok hasar veya Haya formu için yaylım ateşi modunu kullanabiliyorsunuz.

Maul

Elinde çekiç olana her şey çivi diye güzel bir söz var. Bu sözdeki çekiç sizsiniz gibi düşünebilirsiniz. Kendinizi havaya atabilen kombolardan tutun da dönerek adeta bir frizbi (ama çok daha hacimlisi) gibi canavarları pataklayabiliyorsunuz. Zamanlama açısından Nodachi kadar kritik değil, ancak Katana, Staff veya Claw kadar çevik değil. Hız ve güç ikilisinden ikisine de göz kırpan, ancak hiçbirine tam olarak gitmeyen bir silah. Farklı durumlara veya varsa arkadaşınızın oynama biçimine uyum sağlamak için ideal.



Bladed Wagasa

Vur-kaç oynayış stilinin aksine, önce kaç, sonra vur temsilcisi kendisi. Kaçtığınız ve savuşturduğunuz her atak için silahın saldırıcı gücü artıyor. Oyundaki tüm silahlar arasında savuşturma yapabildiğiniz tek silah bu. Daha fazla saldırı gücü, bir ataktaki vuruş sayısını belirliyor. Ana saldırıcı Spindance, hem göze hoş geliyor, hem de öncesinde silahın saldırı gücünü doldurmuş iseniz ciddi şekilde ölümcül. Günün sonunda vurduğu yerden ses getiriyor diyemesek de etkisi azımsanamaz.



Claw Blade

Hop buradayım, şimdi oradayım, haydi geldim yine buradayım. Silah tam olarak bu. Kullandığınızda deli olmayacak Kemono yok gibi bir şey. Tabi bunun bir götürüsü de var. Ustalaşması zor. Yakında hızlıca saldırıp sonra kaçmak için çok ideal. Havada da ciddi bir hareket kabiliyeti de cabası. Kemono'ya yapışıp daha da çok hasar vermek, riskli ama çalışan bir sistem. Ne olup bittiğini anlamanız biraz zorlasa da akışa kendinizi alıştırdıkça çok keyifli, çok çevik bir avcı haline geliyorsunuz.



Cannon

Nodachi'ye tank demiştik ya, işte namlusu da bu arkadaş. İkinci ve son menzilli silahımız kendisi. Adından da anlaşılabileceği gibi top mermisi kullanıyor. Her basit atış şarjınızı dolduruyor. Takip etmeniz gereken şarj ve ısı göstergelerimiz var, silah çok ısınırsa bir süre çalışmıyor. Savaşın orta yerinde bunun olmasını istemediğimiz için silahın Ki Base özelliği ile kısıtlı bir bölgede basitçe buff vermesini sağlamanız gerekiyor. Sonra gelsin lazer saldırıları, gitsin patlayıcı toplar.



Karakuri Staff

Hepsinden az az koy formülü ile düşünülmüş silahımız Karakuri Staff. Adındaki Karakuri tabi ki bir anlama geliyor ve silah toplamda 5 farklı forma girebiliyor. Bunlar varsayılan Long Staff'ın dışında, Twin Fang, Giant Shuriken, War Pike ve Giant Sword formlardan oluşuyor. Oyunun en son açılan silahı, ancak nabza göre şerbet verebiliyor olması birçok senaryo için ideal kılıyor.



Geliştirici: *Team Ninja* **Yapım:** *KOEI TECMO* **Dağıtım:** *KOEI TECMO* **Tür:** *Aksiyon, RPG*
Platform: *PC, PS5, PS4, XS, XONE* **Web:** *teamninja-studio.com/wolong/us/*

Wo Long: Fallen Dynasty 

Savuştur, öl, tekrar et

Wo Long: Fallen Dynasty (WL:FD) ile bir süredir nefret – sevgi ilişkisi içerisindeyim. Öncelikle nefreti bir aradan çıkaralım, bu sisin arkası bambu orman ve yeşillik gibi çünkü.

Soulslike türü, acımasızdır. Türün çeşitli örnekleri, farklı mekanikleri içinde barındırsa da bana göre işin mahareti, oyuncuya çok eziyet etmeden, ama kesinlikle sınırlarını zorlayarak ulaşılan tatmin hissi. Wo Long'un bu konudaki yaklaşımı ise biraz bodoslama. Ne nedir kısmını anlatıyor anlatmasına, ancak zorluk eğrisi, hikayenin ilk bölümünde bir anda çok yukarı çıkıyor. İşin kötüsü, bu ivme, oyunun kalan hiçbir yerinde yok. Genel itibariyle bölümlerin zorluğu zordan kolaya gidiyor. Bildiğimiz Soulslike tecrübesine eklenen, oyundaki en temel mekaniklerimizden Morale, bu konuda ilk etmen. Türkçedeki "gaza gelme" sözü, bence bu mekaniğin işlevini daha iyi anlatıyor. Bölümlere 0 moral ile başlıyorsunuz. Düşmanları alt ettikçe, bu moral barınız artıyor. Moralin eşit olduğu durumda şartlar eşit, ancak sizden düşük moralli düşmanlara karşı daha güçlü, yüksek moralli düşmanlara karşı daha zayıfsınız. Bu güç dengesi daha çok hasar alma, kritik saldırıların ölümcüllüğü gibi şeyleri etkiliyor. Kritik bir hasar yerseniz, moraliniz düşmeye başlıyor. Ölürseniz moraliniz sıfırlanıyor. Güçlünün rakibi domine etmesi durumu çokça mevcut, hatta oyunun boss fightları bunun üstüne kurulu. Bölümlerde sağa sola asabildiğiniz bayraklar ile moral seviyesini belirli bir seviyede korumak mümkün. Oyun buna Fortitude Rank (TR: metanet seviyesi) diyor. Bu sayede ölseniz bile belirli bir moralin altına düşmüyorsunuz. Ancak sizi öldüren rakip, her halükârda bir moral kazanıyor. Bu moral ise bir sonraki savaşın bir miktar daha zor olması anlamına geliyor.

Bildiğimiz mekanikler ve dahası

Moral kısmı dışında, dövüşleri direkt olarak etkileyen bir mekanik de Spirit. Basitçe, artı ve eksi yönde bir bar. Dayak attıkça veya düşmanın saldırılarını başarılı şekilde savuşturdukça bu bar artı yöne doğru gidiyor ve özel Spirit saldırılarını, ileride değineceğim büyü ve dövüş sanatları hamleleri yapmanıza olanak sağlıyor. Boş yere yapılan savuşturmalar, dayak yemek gibi durumlarda ise bar eksi yöne doğru gidiyor ve eksi yönde tamamen dolduğunda karakter bir sonraki darbede bir süre toparlanmaya çalışıyor. Tabi bu kadar epik ortamda, "abi neler oldu öyle ya" deyip kendini toplamaya çalışan bir savaşçı ne kadar hayatta kalabilir yorumunu size bırakıyorum.

Wo Long'un bütün dövüş sistemi bu iki mekanik üstüne kurulu. Saldırıları savuşturduktan sonra, bir miktar hızlı hasar vurmak ve tekrar etmek çoğunlukla yaptığınız şey oluyor. Saldırıların yapısı gereği, saldırının geldiği yönden kenara kaçmanız çoğu zaman işe yaramıyor. Sizinkiler de dahil olmak üzere çoğu saldırı rakibi takip edip bu tip ufak hareketlerde bile isabet buluyor. O yüzden savuşturmayı çözmeniz demek, oyunun yarısını öğrenmenizle eşdeğer. Oyun tabi ki bundan ibaret değil ancak düzgün bir savuşturma yapamayan kimsenin bu oyundan zevk alamayacağı aşikâr. Bunu Team Ninja da kelimenin tam anlamıyla döve döve anlatıyor bize ilk bölümde. Ha savuşturma Soulslike oyunların da temel mekaniği, ancak buradaki rolü çok büyük. Düşmanın Spirit seviyesini düşürdükçe de büyük ve ciddi hasar veren saldırılar yapma şansı elde ediyorsunuz. Wo Long'un kâğıt üzerinde iyi çalışan mekaniği burada bir miktar çuvallıyor. Boss dövüşlerine yüksek moral ile girerseniz çok kolaylaşıyor. Silahları geliştirme, zırhı geliştirme gibi durumlar çoğu zaman bu kolaylığın kaymağını oluşturuyor. Düşmanları dövdükçe elde ettiğiniz ve öldüğünüzde yarısını kaybettiğiniz (ancak geri alabildiğiniz) Genuine Qi, tecrübe puanınız gibi çalışıyor. Tecrübe puanınız ile beş farklı





istatistiği geliştirebiliyorsunuz. Tahta-Ateş-Su-Metal-Toprak 'dan oluşan beş istatistiğin her biri farklı bir şeyde özelleşiyor. Tahta, sizin defansınızı artırırken, Ateş, başarılı saldırılarda daha çok Spirit kazanmanızı, Su, gizliliği artırıyor. Metal, büyülerin daha az Spirit istemesini sağlıyor. Toprak ise giyebildiğiniz ekipmanın ağırlık limitini artırıyor. Tabi bu saydıklarım dışında etkin oldukları alanlar var ve bir noktada yoğunlaşmak mümkün. Ancak oyunun içindeki elementlerin birbirine olan direnç ve zayıflıkları burada da devreye giriyor. Ben karakterimi Ateş özelinde geliştirdiğim için Su bazlı (hehe) saldırılara çok daha zayıf kaldım.

Diğer detaylar

Wo Long'da savaşmıyorken de yapabileceğiniz şeyler var. Bunların ilki bölümleri keşfetmek. Bir haritanız yok, bu oyunu New Game+'da tekrar oynarken sinir bozucu olsa da, ilk oynadığınızda atmosfere girmenizi kolaylaştırıyor. Bu keşifler ve yoldan sapmalar, çoğunlukla ödüllendirilme ve bazen de mini-boss ayarında bir kapışma ile sonuçlanıyor. Oyunun hareketlilik açısından bir problemi yok, sadece kamera veya bölüm tasarımı sebebiyle yaptığınız hataların ölümcül sonuçları olması bir miktar sinir bozuyor. Atlayabileceğime emin olduğum bir açıklıktan, görünmez duvarlar yüzünden düşüp kendimi bir piksel can ile bulmam hoş olmadı örneğin. Keşiflerin sonucu olarak elde ettiğiniz silah, zırh, aksesuar gibi ekipmanların 1'den 5'e kadar olan yıldız seviyeleri mevcut. Bu yıldızlar eşyanın temel istatistiklerini etkilemiyor, ancak eşyanın sahip olduğu efektlerin sayısını ve niteliğini değiştiriyor. Bu sayede elinizdeki eşya ile özelleştirdiğiniz istatistiği daha da güçlendirebiliyor veya en azından bir açığınızı kapatabiliyorsunuz. Fazla eşyaları satıp, elde ettiğiniz para ile güçlendirme, tasarım gibi seçenekleri değerlendirebiliyorsunuz. Keşke bir ekipmanın tasarımını parayı vermeden görebilseydik. Bu noktada Nioh ile yapılan ilerlemelerin daha da geliştiğini söylemeden geçmeyeyim, karakteri özelleştirme gayet detaylı ve başarılı.
Oyunda ilerledikçe, ilk boss'u yenmenizde payı olan Divine Beasts'ler ile tanışıyorsunuz. Bunlar dövüşün seyrini değiştirebilecek güçte varlıklar, haliyle kullanımları da çok sık olamıyor. Çok iyi göründüklerini söylemeden geçmemem gerekiyor. Wo Long'un kendi içindeki atmosferi, ele aldığı döneme ait dokunuşlar (oynanış ve genel tasarım anlamında) çok yerinde. Maalesef PC kısmında yaşanan performans sorunları, zaman zaman oluşan yavaşlamalar, bu tarz affetmeyen bir oyun için hiç ideal değil. Team Ninja'nın bu konudaki deneyimi yok da değil, ancak konsol için üretilip, PC'nin ikinci planda olduğu net bir şekilde görebiliyorsunuz (ekran hızı yenileme limiti gibi). İyi ki Online iyi çalışıyor, denemediyseniz PvP tarafına da bir göz atın.
Daha derinine inmenin limitler sebebiyle mümkün olmadığı Wo Long'un, PC tarafında alınacak bir miktar daha yolu olsa da sunduğu şeyler hiç de azımsanır değil. Türün sevenlerinin Halbert'leri elinde Üç İmparatorluk boyu mahlukat kovaladığına eminim, kalanları için ise, su başta çok soğuk, ancak hiçbir zaman o kadar soğumuyor, buyurun deneyin.

◆ **Mehmet Nalçakan**

KARAR

ARTI Oynanışa çeşit katan mekanikler. Görsel tasarım döneme uygun ve başarılı. PvP ve online deneyimi oldukça zevkli. Keşif ve tatmin hissi sağlanmış

EKSİ Performans sorunları can sıkıyor. Kamera kontrolleri çok kolay değil. Düşman çeşitliliği yok. Hikaye anlatımı daha iyi olabilirmiş

78



Yapım: *Square Enix, Acquire* **Dağıtım:** *Square Enix* **Tür:** *JRPG* **Platform:** *PC, PS5, PS4, Switch* **Web:** *octopathtraveler2.square-enix-games.com/en-us/*

Octopath Traveler II

Bazı oyunların kalbinin güzelliği yüzüne yansıyor...

Octopath Traveler serisinin ilk oyununu gördüğüm anda aşık olmuştum. Kodun bize geç geleceğini ve ayın sonunda çılgınlar gibi sıkışacağımı bile bile incelemeyi kimseye bırakmadığımı daha dün gibi hatırlıyorum. O zamanlar yeni olan ve aradan geçen zamanda rüştünü ispatlayan HD-2D sistemi oyun mekanikleriyle muhteşem bir uyum sağlamış, bunca kendine özgülüğe de harika bir hikaye eşlik etmişti. Octopath Traveler'ı daha sonra Epic Game ücretsiz dağıttı ve eğer oynamadıysanız 80-85 saatlik mis gibi bir macera sizi bekliyor, bir dakika bile düşünmeyin derim.

Daha iyisi mümkün müydü?

Mümkündü tabii. İstediğiniz kadar şaheser bir hikaye yazın, istediğiniz kadar muhteşem piksel sanat ederleri yaratın, mekanikler sizi bir noktada kısıtlıyor ve özellikle de savaş meydanlarında olan bitenin tekrara girmesine sebep oluyordu. Açıkçası bu tarafta bir gelişme umuyordum ve diğer tarafın zaten olabileceği kadar harika olduğunu düşünüyordum. Yanılmışım ve iyi ki de yanılmışım.

İkinci oyunda pek çok şey yeni ve pek çok şey de eski oyundan alıştığımız çizgide. Sekiz seyyahımız var ve sınıfları da ilk oyundakiyle aynı. Yine HD-2D sanat tarzı benimsenmiş ve yine sıra tabanlı dövüşler bizleri bekliyor. Tabii pek çok farklılıklar da var. En önemlisi de eski dünya Orsterra ile bu oyunda bize ev sahipliği yapan Solistia arasındaki hoş tezat.

Şöyle ki Orsterra genel hatlarıyla fantezi tarafına çok bulaşmayan, derebeyleri, lordlar ve kralların hüküm sürdüğü ve bu krallıkların birbirine karadan bağlı olduğu bir Orta Çağ kurgusuydu aslında. Evet farklı biyomlar vardı, evet tüm krallıklar kendilerine özgü detaylara sahipti ama günün sonunda Orta Çağ ve onun katı çizgilerinin dışına çok fazla çıkmamaya gayret ediyordu. Solistia'da ise biraz daha günümüze yakın bir kurgu var ve hemen fark edebileceğiniz gibi steampunk / endüstri devrimi atmosferi tüm oyunun üzerine kurulduğu bir temel haline gelmiş. Oyuna eklenen ve oynanışı da ciddi anlamda etkileyen gündüz/gece mekaniği bu atmosferde kendisine ciddi anlamda bir destekçi buluyor. Kocaman binalar ve gaz lambaları yanında elektrik de artık denkleme dahil ve bu mekaniği birazdan anlatacağız. Bir diğer detay, Solistia'nın Endonezya veya Karayipler gibi adalar denizinden oluşan iki kara parçasını bize sunuyor olması. Bu da okyanusu bir loot kaynağı haline getirirken denizde yapılan savaşların da oyuna eklenmesine yol açmış.

Hikayeler birbirine bağlanıyor mu derseniz, bu konuda vereceğim her yanıt spoiler olur ama mesela Bravely Default II'yi örnek verebilirim. Minik de bir bulmaca olsun size.

Nereye çufçufluyoruz?

Hatırlayacağınız gibi ilk oyunda tüm karakterlerin hikayesi bir noktada birleşiyor ve bizi oyunun sonuna götürüyordu. Buradaki sekiz karakterimizin de kendi hikayeleri ve kendi "path action"ları var. Yani kendi karakter yapısına göre tam olarak











anlamını karşılamamakla birlikte NPC'lerle olan etkileşimlerinde "olumlu/olumsuz" bir tercih yapıyorsunuz ve bu da sizin oyundaki ilerleyişinizi etkileyen detaylardan birisi oluyor. Gündüz/gece döngüsü de bir görevi yapmak için karakterlerle izleyeceğiniz yol konusunda size seçenekler sunan keyifli bir eklenti olmuş. Gündüz ortalığı mı yıkacaksınız, yoksa gece "tatlı dil yılanı deliğinden mi çıkartacak?" Ya da mesela, Agnea ile gerek gördüğünüzde daha önce karşınıza çıkan NPC'leri sizin yanınızda savaşmak üzere savaşa dahil edebileceksiniz. Bu da oyunun mekaniklerine güzel bir nefes olmuş, çok beğendim.
Biraz daha detaya girelim. Efendim, ilk oyundakilerle aynı meslekleri yapan sekiz karakterin herhangi biriyle oyuna başlıyoruz ve hemen belirteyim, meslekleri aynı olsa da ikinci oyundaki karakterler hakikaten çok başka başka tipler, yani çok daha kozmopolit bir karakter havuzumuz var. Hikayelerimiz yine ayrı ayrı ama ilk oyundaki kadar da değil, bazı görevler ortak seçilmiş ve diğer karakterlerle iç içe geçiyor. İlk oyundaki gibi savaşlarımızın kurulduğu temel rakibin "zayıf" noktalarına saldırmak üzerine kurulu. Düşmanın zayıf noktasına saldırmaya devam ederseniz eğer, bir noktada "Break" mesajı çıkacak ve düşmanı bir süreliğine savaş dışı bırakacaksınız. Tüm bunları yaparken daha muhteşem saldırılar yapmanızı mümkün kılan "Boost" puanlarınız birikecek ve bunu yeni gelen "Latent Power" sistemiyle yapabildiğiniz olağanüstü saldırılar ve yeni yeteneklerle birleştirip hayata geçirebileceksiniz. Savaş alanını şenlendiren saldırıları kim sevmez?

Yeni dünyaya yeni sistemler

Octopath Traveler II'nin şimdiye kadar izlediği yol eskisine çok benziyormuş gibi gelebilir ki aslında öyle, bu da bize Square Enix'in minik detaylar üzerinde çalışarak tamamen farklı, daha muhteşem bir deneyimi nasıl oluşturabildiği konusunda düşüncelere sürüklüyor. Evet karakterler daha özgün, evet latent power sistemi dövüşlere bir dinamizm getirmiş, evet gece-gündüz döngüsü seçeneklerimizi artırıyor ve evet, path action sisteminde karakterlerimizin yapabildiği seçimler üzerinde çok daha özenle çalışılmış, çıkan sonuç ise leziz.
Oyunun başında 90 saatin üstünde zaman geçirmişim ve bir oyunda bu kadar çok zaman geçirip hiç hissetmediğim son zaman Escape from Tarkov günlerimdi sanırım. Keyif aldım, meraklandım, Switch'in pili bittiğinde ofladım pufladım, şarj edip devam ettim.
Kendi karakterimi seçmem bile bir saat sürdü sanıyorum oyunda. Mesela kendince adalet çalışmaya çalışan bir hırsız olan Throne var, hedefi Blacksnakes liderlerini hak ettikleri yere, yerin iki metre altına göndermek. Ochette diye bir avcımız var mesela yanında evcil petiyle ile kasabasını haritadan silen felaketten sorumlu tuttuğu efsanevi bir canavarın peşinde. Her detayı tam bir kişisel dram hikayesi olan dansçımız Agnea var. Ve tabii kişisel favorim, tahttaki zalim kardeşini indirmek için kıçı kırık bir kuvvet toplamaya çalışan savaşçı Hikari. Bu dört karakter üzerinde uzun süre durduktan sonra Hikari ile devam ettim ve hemen belirteyim, sonlarda yine hikayeler birleşecek olsa da o noktaya gelene kadar yaşayacağınız deneyime değer. Her karakterle oyunda ilerlemek istemeniz olası. Hepsi ince ince yazılmış, ince ince işlenmiş hikayeler.
Sonuç olarak, Octopath Traveler II olağanüstü bir yapım olmuş ve ilk oyunu neredeyse her açıdan geride bırakmış. HD-2D grafikleri bile daha iyi gözüküyor. Herkese uygun bir oyun değil ama olmak zorunda da değil, türü seven kaçırmamalı.
◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI HD-2D grafikler eskisinden bile güzel. Şahane bir oyun konsepti ve bunu çok güzel işleyen bir hikaye kurgusu. Birbirinden ilginç karakterler.
EKSİ Sıra tabanlı oyunları sevmeyenler için hırs yapıp bitiremeyecek kadar uzun.

92

The Settlers: New Allies



Geçmişe açılan, çok özediğimiz bir kapı

Yapım: Ubisoft Blue Byte **Dağıtım:** Ubisoft **Tür:** Strateji **Platform:** PC, PS4, XONE, Switch **Web:** www.ubisoft.com/en-us/game/the-settlers/new-allies

Strateji türü 90lı yıllarda birçok aşamadan geçti. DUNE II'nin açtığı kapının peşinden önce Command & Conquer oyunları, akabinde Warcraft oyunları, sonrasında StarCraft ve tabii ki Age of Empires geldi. Real Time Strateji türünün üs kurmalı ve savaşmalı bu versiyonlarının yanında tabii ki Commandos gibi taktik stratejiyi merkeze alan yapımlar da söz konusuydu. Fakat ilk olarak 1993 yılında ortaya çıkan The Setters, inceden bir fark yaratmayı başarmıştı. Savaştan ziyade şehir kurmayı, toplanan birkaç malzemeyi direkt olarak askeri birime dönüştürmekten ziyade biraz daha meşakkatli bir üretim süreci fikrini ortaya atmıştı. 1996 yılında çıkan ikinci oyunu ile istediğini tam anlamıyla elde etmeyi başaran seri, 1998 yılında üretilen üçüncü oyunu ile RTS dünyasında kendisine ait bir köşeyi tam manasıyla kapmayı başardı. O, artık kendi hayran kitlesine sahip bir yapımdı. Gel zaman git zaman arada farklı The Settlers oyunları çıksa da hiçbirisi aradığını bulamadı. Hatta 2014 yılında çıkması beklenen Kingdoms of Anteria isimli oyunu iptal edilerek hayranlarını kahretti. Son oyunu 2010 yılında üretilen yapım o zamandan beri sahalara geri dönmeye çabalıyordu ama malumunuz MOBA furyası, RTS türünü resmen yok etti. Hafiften bu rüzgarın geçtiğini görmüş olacak ki Ubisoft nihayet gerekli hamleyi yaptı ve ilk oyunun Reboot'u kisvesindeki The Settlers: New Allies ile bizlere /hello yazdı. Eh ailenizin RPG / RTS'cisi olarak bana da bolca oynamak düştü. Buyurun gelin, size en detaylısından yeni The Settlers'ı anlatayım.

Önce anlamak gerek

Eğer bugüne kadar çılgınlar gibi AoE: II ya da RA: II oynadıysanız ve daha önce hiçbir The Settlers oyunu deneyim etmediyseniz, sizi hemen tutorial bölümüne alalım. Aksi halde birazdan karşınıza çıkacaklara karşı nefret kusabilirsiniz. Bu kısımda Basics, Production, Engineers, Logistics ve Boost başlıkları bulunuyor. Her birini iyice oynayın derim… Efendim oyunumuzun temelinde bir şehir inşa ediyor ve ürettiğimiz askeri birimlerle düşmanlarımızı alt ediyoruz. Her ne kadar şehir üretim kısmı daha önemli bir yer teşkil etse de savaşmadan ilerlemek mümkün değil. Oyunun temelinde iki kritik kaynak bulunuyor. Ağaç ve taş. Her iki kaynak da ne yazık ki tükenebilir durumda ve bu sebepten düzenli olarak haritayı açarak, bir şekilde kendilerine ulaşmamız gerekiyor. Bu iki kaynağı toplamaya başladıktan sonraysa en önemli üçüncü kaynak ile karşılaşıyoruz; "Tool." Bu üründen bolca üretmemiz gerekiyor aksi halde oyunun bel kemiğini oluşturan "Engineer" yani mühendis üretemiyoruz. Hah, hazır yeri gelmişken mühendislerden birazcık bahsedeyim. Bu arkadaşların dört tane özellikleri bulunuyor. İlki bina inşası yapmak ki zaten oyunda bolca bina yaptığımız için ne kadar değerli olduklarını hemen anlayabiliyorsunuz. İkincisi ele geçirilen objeleri taşıma özellikleri. Ne yazık ki normal halk bu eşyaları taşıyamıyor. Üçüncü ki oyunun temel mekaniklerini oluşturan "Land Claim" özelliği ile de harita üzerinde inşa yapabileceğimiz bölgeleri genişletmeye yarıyor. Oyunda düzenli olarak topraklarımızı genişletmemiz gerekiyor ve bu işlem için de mühendislerin çalışması şart. Kontrolümüzde olmayan noktanın yakınına kuracağımız hiçbir toplama merkezi çalışmıyor. Ya bizim, ya da bizim olması lazım! Son olarak da "Survey" özellikleri göze çarpıyor. Survey ile özellikle keşfedilmemiş noktaları kullanılabilir hale getirebiliyorlar. Misal, kocaman bir maden bölgesi var ama Survey yapılmadan üzerine bina inşa edemiyoruz zira hangi maden olduğunu bilmiyoruz. Tüm bu özellikleri sayesinde mühendisler dediğimiz kişiler oyunun hemen her şeyi anlamına geliyor dersem çok da abartmış olmam. Demek ki neymiş, ahşap ve taş madenlerini kurduk, Tool ürettik ve artık mühendis yapabiliyoruz. O zaman oyun aksın!

Harita hakimiyeti

Pek tabii tüm RTS oyunlarda olduğu gibi haritayı görmek, keşfetmek ve anlamak zafere giden yolun ilk adımı. Bu sebepten bolca harita açmak gerekiyor. Bu iş için de "Adventurer" isimli bir kahraman yaratılmış. Kendisi çok yakınına gelinmediği sürece görünmez. Durduğu noktaya göre uzak mesafeleri açabiliyor. Fakat onu esas özel kılan, "Crows'











Eyes" isimli yeteneği. Bu yetenek sayesinde haritanın istediği noktasını açabiliyor. 20 saniye CD'si bulunan bu özellik, sanıyorum oyundaki en kuvvetli şey diyebilirim. Neden böylesine güçlü bir özelliğin kullanıldığını inanın anlamadım. Yani harita hiç kapalı olmasa da olurmuş... Neyse, siz anladınız; bu arkadaşlardan en az iki - üç tane üretip kısa sürede tüm haritayı açıyorsunuz. Haritada mühendisler aracılığı ile bölgeleri ele geçirirken bir yandan da savaş çanları çalıyor. Her ne kadar oyunumuz ekonomi tabanlı olsa da bölümlerin sonlarını savaşlar belirliyor. İşe öncelikle popülasyon üretmekle başlıyoruz. Aslında bunu oyunun en başından yapmış olmamız gerekiyor ki sonrasında üreteceğimiz askerler için beklemek zorunda kalmayalım.

Savaşan birimlerin Health ve Damage puanları mevcut. Öyle çok detaylı birimler beklemeyin. Savaş esnasında zaten kaç HP'leri kaldığını görmek mümkün değil o yüzden yapabileceğimiz en iyi şey, birimleri doğru konumlandırmak. Hızlı şekilde cereyan eden savaşlar sonucunda rakip tarafı seri şekilde yok edebiliyoruz ama AMA eğer düşman birimi Tower ve Bastion gibi savunma binaları yapmışsa dikkat etmek lazım. Bu binalar resmen Red Alert 1'deki Tesla Coil gibiler. Gelene geçene tek atıyorlar. Çok fazla hayat puanları yok ama oyunda ne yazık ki Mancınık gibi yıkım silahları olmadığı için binalara bolca askerle saldırmamız gerekiyor. Ha bu arada askeri birimler binalara normal saldırı vuruşlarını yapmıyorlar. Onun yerine tıpkı Age of Empires III'deki gibi yanan meşaleler atıyorlar. Hal böyle olunca da bina yıkmak baya zahmetli oluyor.

Online Arena

The Settlers: New Allies bizi online multiplayer'da da yalnız bırakmıyor. Oyunun temel işleyişine alıştıysanız ve senaryo modu artık sizi kesmiyorsa, 1vs1, 2vs2 ve 4vs4 şeklinde sıralanan PvP deneyimine geçiş yapabilirsiniz. Buradaki düşmanlarınız sizin için çok zorlu geliyorsa, aynı şekilde deneyim edebileceğiniz Casual yapay zeka modu mevcut. Eğer yapay zekanın bu Casual hali de sizin için yetersiz gibiyse, o zaman Hardcore mode'a bekleriz. Fakat uyarmadı demeyin; buradaki yapay zeka o kadar da yapay gibi değil, benden söylemesi. (Fena saldırıyor, acımıyorlar.)

En sevdiğim okuyan insan, The Settlers: New Allies kesinlikle içerik konusunda sınıfta kalan bir yapım. Yani senaryo keyifli, multiplayer opsiyonları var ama oyunda düzenli olarak aynı şeyi tekrar tekrar yapmak ziyadesiyle can sıkıyor. Yani temelde yapmamız gereken binalar zaten belli. Farklı buildler yapıp, değişik taktikler denemek pek mümkün değil. Dediğim gibi zaten bina yıkmak için özel cihaz olmaması ayrı bir sorun. Haritadaki kaynakların çok hızlı şekilde bitmesi de bambaşka bir sorun. Süreli genişlemek, sürekli yer değiştirmek gerekiyor ve bunu temel kaynakları elde etmek için yapmak inanın çok can sıkıyor. Bir diğer sorun da demir ve kömür madenlerinin fazlasıyla random şekilde haritada belirmesi. Bu iki maden olmadan savaşmak imkansız. Haritada bize değil de düşmana daha yakın ortaya çıkınca zaten otomatik yenilmiş oluyoruz.

Yani bu oyunda bir kimlik sorunu var diyebilirim. Benim gibi eski yapımları deneyim etmiş oyuncular için belki harika bir deneyim olabilir ama günümüz için kafası karışık bir oyundan ileriye gidemiyor. Şehir kurma bir noktadan sonra tek düze hale geldiği için içerik ve deneyim konusunda kesinlikle DLC'lere ihtiyacı olacaktır. Nitekim uzun zaman sonra the Settlers serisi ile karşılaşmak çok keyifli. Umuyorum bu bir başlangıç olur ve önümüzdeki yıllardan RTS türüne ait farklı isimlerin yeniden oyun dünyasındaki hak ettikleri yeri aldıklarını görebiliriz.

◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Geçmişle harika bir bağ. Özlenen, bilinen The Settlers deneyimi. Multiplayer opsiyonları

EKSİ Tekrar eden oyun yapısı. Dengesiz multiplayer deneyimi. Yetersiz içerik

70

Yapım: *Housemarque* **Dağıtım:** *PlayStation PC LLC* **Tür:** *Aksiyon* **Platform:** *PC, PS5* **Web:** *www.playstation.com/en-us/games/returnal/*

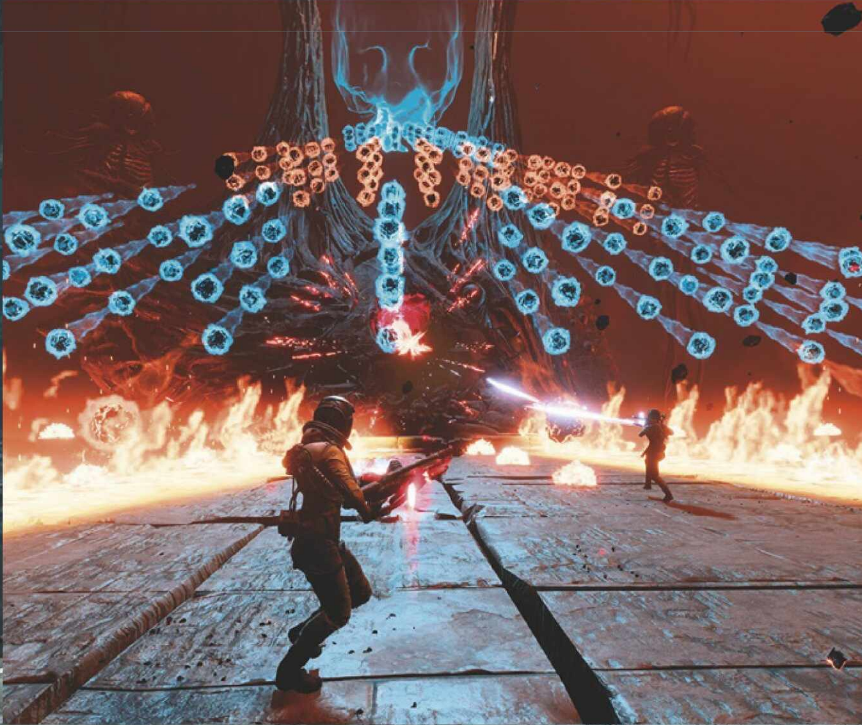
Returnal (PC)

PC'de yolunu bulan bir diğer PS5 şaheseri!

Almayın bu oyunu. Ya klavye ya kontrolcü kırdırtır! Returnal'ı bitirdikten sonra gelen o yorgunluk ve tatmin duygusu ise çok başka. Uzun zaman sonra başarısızlıklarımla bile bana merak ettiren ve gene de devam etmemi sağlayan oyunlardan birisi oldu kendisi ama uyarayım, siniriniz çok bozuluyor.
Oyun bildiğiniz gibi Finlandiya merkezli Housemarque isimli stüdyo tarafından, SIE bünyesinde geliştirilmiş. Nex Machina, Matterfall gibi yapımların arkasındakiler bu arkadaşlar. SIE, 30 Nisan 2021'de Returnal'ı PS5 Exclusive olarak sunmuştu ancak durur mu? Hayır. Oyun PC tarafına da 15 Şubat'ta girişini yaptı. Oyun PS5 için piyasaya sürüldüğünde platformun yapabildiklerini teknik anlamda zorlamış ve özellikle de Tempest Engine ile PS5 3D Audio teknolojisini sonuna kadar zorlayarak -ki bence bu teknolojiyi daha iyi kullanan bir oyun hala çıkmadı- sınırları aşmıştı...

Her sinyalin peşinden gitmeli miyiz?

Peki bu oyun neden bir "kriz geçirme oyunu", detaylarıyla bakalım. Oyun, gizemli "Beyaz Gölge" sinyalini takip etmek için yasak gezegen Atropos'u ziyaret etmeye karar veren ASTRA Corporation astronotu Selene Vassos'u merkezine alıyor, biz de kendisini canlandırıyoruz. Bununla birlikte, gemimiz iniş sırasında kaza kırıma uğruyor ve olay yerinde kendi cesedimizi buluyoruz. Her ölümle yeniden canlandığımızı ve bu süreçte de gezegendeki yaratıkların değiştiğini gözlemliyoruz. Çözülmesi gereken gizemlere adım adım gidiyoruz. Konusu inanılmaz derecede merak uyandırıcıydı benim için. Beni çeken unsurlardan birisi zaten bu. Her büyük ve küçük ilerlemeyle yavaş yavaş çözülen ilgi çekici bir psikolojik korku gizemini sunma konusunda harika bir iş çıkarmış yapımcılar. Selene'in hikayesi, bilinmeyenden çözüme giden bu yolda, tarihi, gezegenin kökenleri ve bu döngünün korkunç nedenini yavaş yavaş anlatıyorlar bize.
Peki burası neresi? Dinlediğimiz sesler ve cesetler ne alaka? Her öldüğünde neden kaza mahalline geri dönüyoruz? Neden herkes bize düşman? Bunun gibi bir sürü soruyu sorarak hikaye ile aydınlanmaya çalıştığımız bir yapım kendisi. Zamanla yani...
Eğer bilim kurgu delisiyseniz, bence Returnal'ın hikayesi tam size göre. Bahsettiğimiz döngü bitmiyor. FromSoftware'ın hikaye anlatımına yakın yani söylemeyip göstermeye, anlaman için sorgulamaya itiyor. Hikaye, oyunun agresif ve acımasız zaman döngüsü temelindeki mücadelesi ile birleşince güzel harmanlanmış. Belirteyim yine, Returnal roguelike bir oyun. Öldüğünüzde kayıt mayıt yok, döngüye baştan









başlıyorsunuz. Oyundan da çıksan yeniden de başlatsan; döngüye en baştan başlarsın. Dinlenme modu falan da yok bu arada. Rekabet ve zorluk faktörü olsun diye eklenmiş bir olay olsa da bence çok gereksiz bir zorluk seviyesi bu. Her ne kadar yaşa öl ve tekrar et olayı hikayeye bir güzel yedirilmiş olsa da saatlerini harcayamayacak çoğu insan için çok sıkıntılı. Bir döngü bitene kadar hiçbir şey yapamazsınız. Hatta birçok kişi döngü ortalarında bir kayıt noktası olmalı diye grev falan yaptı. Büyük sıkıntı. Daha önce Dead Cells oynadıysanız ona benzer bir yapıya sahip diyebiliriz. Eski tip bir roguelike sistemi var. İlerlemen tam anlamıyla senin becerinle şekilleniyor. Bahsettiğim gibi, her döngüde bulunduğunuz gezegenin yapısı değişiyor, ben hiç aynı döngüye denk gelmedim. Yani deneme yanılma yapayım stratejisi eleniyor, sürekli farklı döngüdesin.
Roguelike demişken, bu sistemin iyi olduğu kadar kötü yanları da var. Oyun tam anlamıyla beceriye dayalı olsa da roguelike olması yüzünden biraz da şansa ihtiyacınız var. İyi bir geliştirme, silah ve yeterli ögeleri bulmak için şansınızın iyi gitmesi gerekiyor, yani olasılıklar havuzundasınız. Oyunu ne kadar iyi oynarsanız oynayın eğer gerekli silah ve geliştirmeler yoksa oyun sizi epey bir patlatıyor. İlerlemek çok zor. Kısacası pek çok roguelike oyunda olduğu gibi öğrenmeniz gereken pek çok mekanik bulunuyor. Özellikle oyun başında öğrenmeniz gereken tonla şey var. Ama hakkını vereyim, oyun size bunu öğretmede çok iyi iş çıkartıyor.

Ne kadar çok oyunun içine girerseniz, olaylar da bir o kadar derinleşiyor ve budaklanıyor.

Zor ama çok da keyifli be!

Ana düşmanlarınız, çeşitliliğiyle sizi şaşırtacak olan uzaylılar, yani yaratıklar. Neden ordalar bilmiyoruz ve bu gezegen onların evi de değil ama oradalar. Hikayenin gizemlerinden biri. Paternlerini öğrenmek çok kolay değil. Toplamda beş büyük bossumuz var. Hepsi, birbirinden benzersiz yetenek ve görünüşe sahip. Dövüş ve oynanış kusursuza yakın diyebilirim. Hızlı tempolu oyun severler için muazzam. Silahlar ağır olmasının yanı sıra vuruş hisleri de başarılı. Siz hızlı olsanız da karşınızdaki düşmanlar o kadar benzersiz ve öngörülemez ki, elimize geçen saf aksiyon diyebilirim. Bu açıdan, son yıllarda oynadığım en iyi oyunlardan olabilir. Kontroller ve genel olarak oyunun sizlere verdiği hissiyat da çok iyi. Karakterin hareketleri, atlamaları, nişan alması ve silahlar. Tatmin edici. Mermi cehennemi diyeceğimiz oyun tarzını benimsiyor, onu da söyleyelim.

Returnal yoğun bir şekilde odaklamanızı gerektiren bir oyun. Karşınızdaki düşmanın dansına uyum sağlamak zorundasınız. Çok kere ölmeye de hazır olun, ÇOK SAYIDA. ÇOK. Öyle saklanayım, gizlenip öldüreyim falan yok, bam bam bam. Manyak gibi etrafta koşup, kaos yaratıyor, bolca da ölüyorsunuz. Grafiksel anlamda inanılmaz güzel bir sanat stili ve renk paleti mevcut. Düşmanların sizlerle resmen dansını izliyor ve ışıklı renk gösterileriyle eşlik ediyorsunuz. Kaotik olduğu kadar çekici bir yanı da var.
Oyunda kabul edilebilir derecede geniş yelpazeli bir silah çeşitliliği de var. Sadece birkaç silah çok op, çok daha iyi durumda. Silah yetenekleri ve atışlarla güzel bir oynanış çeşitliliği sunuyor.
Bunların yanında en önemli noktalardan biri de optimizasyon. Harika bir PC portu olmuş Returnal. 4K desteği, 3D ses, DLSS, RTX vb. günümüzde teknolojinin gerektirdiği hemen her şeyi destekliyor. Oyunda herhangi bir FPS sıkıntısı yaşamadım, bazen yoğun savaş anlarında 60'ın altına düştüğü oldu, onun dışında yağ gibi çalıştı 3070 TI'da ve yüksek ayarlarda. Sony'nin bazı oyun portları sanki o oyun PC'ye direkt olarak çıkmış gibi bir hissiyat vermeye başladı, alkışladım.
Returnal, inanılmaz akıcı, zorlayıcı ve gerçekten merak uyandıran bir yapım olmuş. Yönlendirmeden, size bırakan bir oyun. Demon Souls ya da Bloodborne'u andırıyor. Tekrara dayalı oyunlardan hoşlaşmıyorsanız bu sizin için bir oyun asla değil. Ama bence her türlü denemeye değer. Konuşacak şey çok ama bize ayrılan vaktin de sonuna geldik. Neyse, Bloodborne'um nerede Sony?

◆ **Şeymanur Özgür**

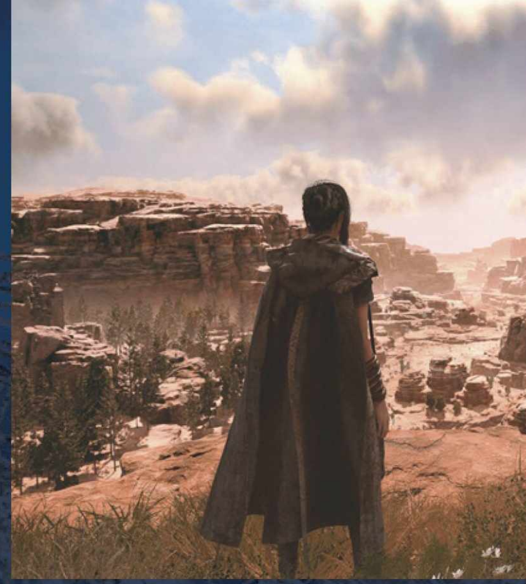
KARAR

ARTI Şahane bir aksiyon seviyesi. Teknolojinin tüm nimetlerinden faydalanan bir oyun. Roguelike mekanikleri çok güzel işlenmiş. Hikaye sizi başında tutuyor.

EKSİ Oyunun zorluğu ve döngü içi kayıt sisteminin olmaması fena halde canınızı sıkabilir.

90





Yapım: *Luminous Productions* **Dağıtım:** *Square Enix* **Tür:** *Aksiyon, RPG* **Platform:** *PC, PS5* **Web:** *forspoken.square-enix-games.com/en-us/*

Forspoken

Square Enix'in yeni hayal kırıklığı beklediğimden iyi çıktı!

Merhaba pek sevgili LEVEL okurları, bu yazıda konumuz Forspoken. Geçtiğimiz sayıda demosu üzerinden ilk bakış yaptığımız, tabiri caizse Square Enix'in yeni hayal kırıklığı olarak bahsettiğim Forspoken artık aramızda. Doğrusunu söylemek gerekirse evet karşımızda kötü sayılabilecek bir yapım bulunuyor fakat benim beklediğimden de daha iyi açıkçası. Yani Square Enix ortaya Babylon Falls ve Avengers'a göre çok daha derli toplu bir iş çıkarmış diyebilirim. Detaylı bir şekilde incelemeye geçmeden önce, ilk bakış yazımdan ara ara birkaç yorumumu alıp fikrim değişmiş mi değişmemiş diye bakacağımı belirtmek isterim. Hem böylece demo ile ilgili benimle paralel düşünenler varsa oyunun tam sürümünden ne beklemeleri gerektiğini de daha rahat anlarlar.

Frey ve Athia üzerine

Hiç bilmeyenler için ilk olarak oyunun hikayesinden bahsederek başlayalım. Ana karakterimiz Frey Holland, New York'ta yaşayan ve kelimenin tam anlamıyla hayatın sillesini yemiş bir karakter. Yaşamdan tam umudunu kaybetmişken gizemli bir bileklik bulan Frey, kendisini bir anda "Athia" denilen sihirli bir dünyada buluyor. Athia eskiden huzur içinde yaşayan ve Tanta isimli dört tanrısal kadın tarafından korunan bir yerken şimdilerde "Break" adı verilen ve dokunduğu canlıyı kalpsiz yaratıklara dönüştüren bir afetin etkisi altında. Kolundaki bileklik sayesinde özel güçlere kavuşan Frey, eve geri dönmenin yollarını arasa da Athia halkının başına gelen kötülüklere seyirci kalamıyor ve onları kurtarmaya çalışıyor. Hikayemiz bu çerçevede gelişirken 2 tane de pek de kötü







sayılmayacak Twist'le karşılaşıyoruz. Bu tarz eklemeler ve ana hikayede karşılaştığımız karakterlerin ilgi çekiciliği oyunu diri tutmayı başarıyor.
Ön incelemede özellikle Cuff ve Frey'in konuşmalarının biraz zorlama ve yersiz olduğunu söylemiştim ama tam sürümü oynayınca bu konuda fikrim değişti. Aralarındaki iletişim bence demoda işin içine ortadan daldığımız için öyle hissettiriyor. Baştan sona yolculuklarına tanık olduğumuzda ise iletişimlerinden yine aşırı etkilenmesem de en azından itici hissettirmiyor.

İlk bakıştan bir alıntı yapalım

"Gelgelelim Forspoken'daki hem en umutlu olduğum hem de en beğendiğim yegane unsur olan Dövüş Sistemine. DEMO'da bizleri Sila ve Frey'in sihirleri olmak üzere iki farklı büyü gücü karşılıyor. Bu iki büyü gücü aslında kendi içerilerinde de ikiye ayrılıyor. Frey sağ eli ile düşmanlarına büyü gücünün verdiği özelliklerle direkt saldırılar yaparken sol eli ile bir nevi özel hareketler yapabiliyor. Sağ ve sol el ile yapılan saldırılarda çeşitli kollara ayrılıyor. Yani aslını isterseniz sadece demoda bile elimizde 13-14 farklı saldırı seçeneği bulunuyor."
İlk bakışta yazdıklarımdan da anlaşılacağı üzere Demoda en çok dövüş sistemini beğenmiştim. Rahatlıkla söyleyebilirim ki dövüş sistemi ve aksiyon çeşitliliği gerçekten iyi durumda. Demoda elimizde Frey ve Sila büyüleri olmak üzere iki farklı büyü seçeneğimiz vardı. Ana oyunda bunlara ek olarak diğer Tanta'larında yeteneklerine sahip olabiliyoruz ve böylece elimizde toplam dört farklı büyü sınıfı oluyor. Bu büyü sınıfları da kendi içinde Atak ve Destek büyüleri olarak ayrıldığında gerçekten de devasa seçeneklere sahip oluyoruz. Forspoken'ın ana hikayesinin yaklaşık 10-12 saat sürdüğünü düşünürsek elimizde azımsanmayacak sayıda saldırı seçeneği olduğunu söyleyebilirim. Saldırılarımızın yanı sıra düşmanlardan kaçmak ve açık dünyada daha hızlı seyahat etmek için kullanılan Magic Parkour sistemi de aksiyonu akıcı hale getirmiş. Özellikle kalabalık gruplarla savaşmayı keyifli hale getiren bu sistemden de oldukça memnun kaldım.
Evet, gelelim şimdi oyunun en sevmediğim başlıklarından birine. Açık dünya! "Forspoken'da hem düşman saldırılarından kaçmamızı sağlayan hem de açık dünyada kolayca gezmemizi sağlayan Magic Parkour sistemi, dövüşleri eğlenceli kılmış olsa da açık dünyada gezinmeyi eğlenceli hale getirememiş. Bence bunun en büyük sebebi, Athia'nın sihirli ve her köşesinde gizem bulundurduğu iddia edilen dünyasının hiç de öyle olmaması." Burada durum ne yazık ki Demodan da vahim durumda çünkü gerçekten açık dünyada yapılacak hiçbir şey yok. Açık dünya etkinlikleri karşımıza çıkan düşman grupları ile savaşmaktan ibaret ama düşmanlarda kendilerini çok fazla tekrar ediyor ve ilgi çekicilikten çok uzak tasarımlara sahipler. Buradan Square Enix'e bir soru yöneltmek istiyorum. Madem bu kadar özensiz bir açık dünya yapacaktınız, buna ayıracağınız mesaiyi hikayeyi büyütmeye harcasaydınız daha iyi olmaz mıydı? Ne yazık ki oyun geliştiricilerinin anlaması gereken çok önemli bir konu var. Her oyun açık dünya olmak zorunda değil!

Alabildiğine boşluk

İşin en kötü kısmı ise hikaye görevlerine giderken çokça açık dünyaya maruz kalmamız. Görev bölgelerine ulaşmaya çalışırken açık dünyada boş boş koşuyoruz ve bu özellikle oyunun ilk yarısında oldukça fazla yer kaplıyor. Oyunun başında geçirdiğim ilk 5 saatte en az 2 saatim açık dünyada amaçsızca seyahat etmekle geçti. Forspoken'da Fast Travel noktaları bulunuyor fakat bunların hepsi görev yerine giderken açıldığından sadece dönüşlerde kullanılabilir oluyor. Ana görev olmadan açık dünyanın bir albenisi olmadığından da Fast Travel noktaları tamamen amaçsız kalıyor. İnsanların yaşadığı yerlere döndüğümüzde ise genelde ayakta dikilen yapay zekalarla karşılaşıyoruz. Bu ve bunun gibi durumlar açık dünyanın boşluğuyla da birleşince oyun deneyimini baya baltalıyor. Olumlu olarak bahsedebileceğim unsurların başını çeken bir diğer şey ise Boss dövüşleri. Açık dünyada karşılaştığımız opsiyonel ve birbirinin aynısı bosslardan bahsetmiyorum. Hikaye akışında karşımıza çıkan ve az da olsa farklı kompozisyonlarıyla oyuna renk katan ana bosslardan bahsediyorum. Bu dövüşler, aksiyon sisteminin de akıcılığı sayesinde gerçekten oynaması keyifli anlar sunuyor.
Bir sonuca varacak olursak, yazının genelinden de anlaşılacağı üzere Forspoken kelimenin tam anlamıyla vasat bir yapım. Açık dünyada geçen ölü zaman olmasa hikayeden çok daha fazla keyif alırdım muhakkak ama tercihim açık dünyanın daha ilgi çekici olmasından ve seyahat ederken geçen zamanı ölü olarak nitelendirmemekten yana olurdu. Square Enix'in son oyunlarına kıyasla elimizde daha ayakları yere basan bir oyun olduğundan Forspoken beni olumlu yönde şaşırtmayı başardı. Ülkemizdeki oyun fiyatlarını da hesaba katarsak şu sıra sizlere pek öneremesem de cidden iyi bir indirim yakalarsanız deneyebilirsiniz. E ne demişler, "İlle de AAA olsun ister çamurdan olsun".

◆ **Ertuğrul Burak Emanet**

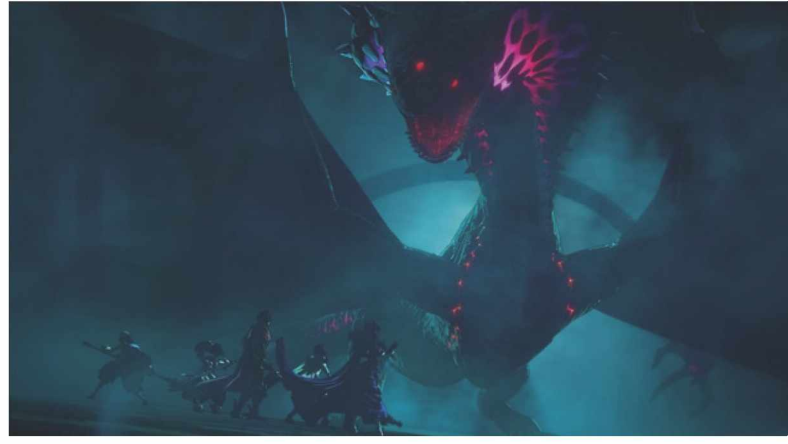
KARAR

ARTI Akıcı aksiyon, oyun mekanikleri oldukça zengin

EKSİ Bomboş açık dünyası ve ciddi tempo sorunları

68





Yapım: *Intelligent Systems* **Dağıtım:** *Nintendo* **Tür:** *JRPG* **Platform:** *Switch* **Web:** *www.nintendo.com/store/products/fire-emblem-engage-switch/*

Fire Emblem Engage

Fan servis olacaksa böyle olsun!

Fire Emblem serisi "biz batılıların" geç tanıştığı bir seri oldu maalesef. Galiba bu aralar yenilenen ve zamanında benzer bir oynanış sunan Advance Wars batıda çok başarılı olmasaydı daha da gecikecekti. Şimdi serinin ilk on yılını kafadan kaçırdığımız için "hadi geçmişe gidip eksikleri tamamlayalım" desek (Hepimiz Japonca biliyoruz, arigatoo!), spin-off'larla beraber yirmi oyunu geçmiş bir fikri mülkten bahsediyoruz. Gözüken o ki Nintendo da "yahu bu 30 yılı kutlamak, eski dostları yeni oyunculara tanıtmak lazım!" diye düşündü ve Three Houses gibi muhteşem ötesi, derin, sürükleyici, akıllardan yıllardır çıkmayan bir yapımın ardından birazcık farklı bir yola sapmak, yani seriyi özüne döndürmek istedi! Ne kadar da muhteşem bir fikir gibi duruyor, değil mi?

Fire Emblem Engage, serinin Three Houses öncesi gibi biraz daha sıra tabanlı dövüşlere (yani Fire Emblem Warriors gibi musou tarzında değil), aksiyona ve ondan da fazla karşımıza çıkartmak istedikleri eski tanıdıklara odaklanmış bir oyun. Tabii bu "tanıdıklar" olayını iyi bir şekilde anlatabilmek için, biraz oyunun hikayesinden bahsetmek gerekiyor.

Dört sayfa olarak planladığım bu incelemeyi derginin ertelenmesiyle bir sayfaya sığdırmak zorunda kaldığımdan, zaman kaybetmeden devam edelim. Engage'in tek sayfada anlatmaya karakterlerin yetmeyeceği hikayesi Elyos diyarlarında vuku buluyor. Oyunun geçtiği zamanın bir sene öncesinde "iyi ejderha" Lumera tarafından, oğlu Alear'ın yaralanması pahasına durdurulup Emblem dediğimiz güç yüzükleriyle hapsedilen "kötü ejderha" Sombron artık uyanmak üzere. Yüzyıllarca süren saldırıların ve Sombron'un dönüşünü müjdeleyen Corrupted denen yaratıkların sayısının artmasının ardından, Divine Dragon Lumera'nın Alear'ı korumak pahasına hayatını kaybettiği bir Elusia saldırısı yaşanıyor. Bu nokta, Alear'ın dizginleri eline aldığı nokta tam olarak. Hemen araya gireyim, Fire Emblem Engage'in renkler ve sanat tasarımı konusunda ciddi anlamda farklılaştığını söylemem gerekiyor. Mika Palazo gibi çok yetenekli bir sanatçının kadroya katılması, başta Alear olmak üzere karakterlere ve sanat yönetimine adeta can vermiş. Gerçekten de Engage'in renk paletinin yanında Three Houses çok iç bunaltıcı kalıyor.

Devam edelim. Alear elbette mücadelesinde yalnız değil ancak konuşmak ve uzun diyaloglar yerine aksiyondan aksiyona koşarak işini görüyor. Yalnız değil derken, laf olsun diye söylemedim. Eski Fire Emblem oyunlarındaki ana karakterlerin büyük bir kısmı bu oyunda çağırılabilir Emblem'ler olarak varlık gösteriyorlar. Bunların arasında Three Houses'tan Dimitri, Claude ve Edelgard, Awakening'den Lucia, Path of Radiance'tan Ike ve daha nicesi var, dahası da geliyor. Her biri farklı karakterlere ve farklı farklı antin kuntin hırslara sahip bu dostlarla yolumuzun sürekli kesişiyor olması oyun tarihinde gördüğüm en kral fan servislerden birisi oldu. Tadına doyamadım.

Bu arada, diyaloglar ve hikaye derinliği Three Houses seviyesinde değil, özellikle bundan uzaklaşılmaya çalışılmış. Kötü mü, evet. Oyun bu eksikliği kapatabiliyor mu, oyunun kendini ifade ediş tarzına bir fırsat verirseniz, sanırım evet. Somniel'in kısa sürede şahane sosyalleşilen, karakterlerin aralarındaki bağı artırıp azaltabileceği bir yere dönüşmesi, içindeki karakterlerin ise serinin görmediği kadar zengin olması, oyunun entelektüel derinliğinin azalmış olması sebebiyle biraz üzücü. Three Houses'ta karakterlerin oyuna yaptığı etkileri, derinliklerini, konuşmaları düşününce eldeki All-Star kadrosuyla bu konuları yüzeysel geçmek zorunda kalmak cidden kalp kırıcı olmuş.

Diğer taraftan Engage muhteşem bir savaş sistemine sahip ve oyunda ilerlemeniz için sizi birbirinden aksiyonlu, birbirinden şahane savaşlara art arda sokmaktan çekinmiyor. Bu harita üzerine çizilmiş gridler üzerinden oynanan sıra tabanlı savaşlara aşinasınız, özellikle üzerinde durmaya gerek yok diye düşünüyorum. Yüzüklerin karakterlerinize katabileceği geçici güçlerin yanında, oyuna adını veren Engage sistemi sayesinde yüzük ile bir olup çok acayip işler yapabileceği keyifli bir model çıkartılmış ortaya.

Evet, Fire Emblem Engage de böyle işte. Hala çok başarılı bir oyun ve Three Hopes kadar zor değil içine girmesi. Ayrıca önceki oyunların All-Star kadrosuyla bizlere ulaşması da çok keyifli. Türü seviyorsanız kaçmaz.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Dövüşler ve Engage sistemi çok başarılı. Renk paleti ve karakter çizimleri çok hoş. All-Star kadrosu gibi içerikler. Müzikler çok çok iyi.

EKSİ Three Houses'ın derinliğine de sahip olabilse ne güzel olurmuş. Somniel bu kadroyla kaçırılmış bir fırsat olmuş. Online modu bağlamdan çok kopuk.

83



Yapım: *ILCA* **Dağıtım:** *Bandai Namco* **Tür:** *JRPG* **Platform:** *PC, PS5, PS4, XS* **Web:** *en.bandainamcoent.eu/one-piece/one-piece-odyssey*

One Piece Odyssey

Hasır Şapka korsanları, hiç olmadığı kadar harika görünüyor!

One Piece denilince bende acı – tatlı bir tebessüm oluşur. Oyunlarını genelde severim ve oynamaya çalışırım, karakterleri de tanırım ama anime serisini hiç izlemedim, izlemeyi de düşünmüyorum çünkü ömrüm yetmez. O yüzden anime uyarlaması oyunlarda genelde ana materyale sadık kalındığından, hatta bire bir kopyası yapıldığından serisini izlemeyenler bu oyunlardan pek tat alamaz. En güzel örneği Dragon Ball serisi. Oyunların yüzde doksan dokuzu Dragon Ball Z serisini ele alır ve aynı şeyler farklı farklı önümüze sunulur. Yani Frieza'yı daha kaç kere döveceğiz, bilemiyorum. One Piece ise böyle değil. Genelde kendi yeni hikayesini ekliyor ya da üzerine çok iyi katıyor. En güzel örneği ise şimdi ele alacağım One Piece Odyssey. Hem kendi hikayesi var hem de eskileri tekrara düşmeden yaşatıyor.

Her zamanki gibi Luffy ve ekibi macera peşindedir ve ansızın fırtınaya yakalanarak kendilerini Waford adındaki gizemli bir adada bulurlar. Gemileri harap olmuştur ve herkes bir yere savrulmuştur. Luffy'yi kontrol etmeye başladığımızda da ilk işimiz milleti bir araya getirmek oluyor, tabii bu kısım oyunun tutoriali. Herkes bir arada falan derken ekibimizin dövüşlerde bir hayli kaslı olduğunu fark ediyoruz. Level 40'tan aşağı adam yok. Derken yeni bir karakter olan Lim adındaki ufaklıkla tanışıyor ve Lim bir dokunuş ile ekibin güçlerini elinden alıp – küplere dönüştürerek adaya saçıveriyor. Dolayısıyla herkes oluyor Level 3. Eh, artık tutorial de bittikten sonra küpleri bulmanın peşine düşüyoruz. Peki, kocaman bir küp bulduk gücü nasıl geri alacağız? Tabii ki küpteki bize o gücü veren anıyı oynayarak! İşte tam burada bu anılar anime serisinde yaşananları anlatıyor. Tek farkı, ekip anıda olduğunu biliyor ve ona göre hareket ediyor. Bu ayrıntı da oyunu monotonluğa düşmeden oynanır kılmakta.

Bahsettiğim gibi oyunun hem kendi hikayesi hem de seriden alıntı yaptığı hikayeleri mevcut. Durum böyle olunca mekan sayısı bakımından da bir çeşitlilik söz konusu. Sürekli bir adada gezinip durmuyoruz. Dengenin güzel tutturulduğunu söyleyebilirim. Görsel olarak da oyuna başladığımda Luffy ile arada soluklanıp manzaranın tadını çıkarmadığımı inkar edemem. Aynı şekilde sıra tabanlı dövüş mekanikleri de birazdan değineceğim bir ayrıntısına kadar çok başarılı. Belki de ilk defa bir JRPG oyununda tüm karakterlerin hakkını vere vere kullandım. Oyuna ilk olarak yedi karakter ile başlıyoruz ve dördü sahada iken kalan üçü yedekte. Karşılarındaki düşmana göre karakterleri değiştirerek kullanıyorsunuz. Taş – Kağıt – Makas oyununu düşünün. Bu oyunda da kılıç yumruğu, yumruk silahı ve silah da kılıcı yenmekte. Luffy mesela yumruk kategorisinde ve karşısında silah kategorisinde bir düşman varsa ağır hasar verebiliyor. Fakat kılıç varsa az hasar verip ağır darbe alacaktır. Ne yapmak lazım? Luffy'yi değiştirip silah kategorisinde olan Ussop'u almak lazım mesela. Anlatması biraz karmaşık görünebilir ama oynaması çok zevkli.



Bazen de dövüşler sırasında oyun size daha fazla tecrübe puanı için özel görevler vermekte. Mesela Luffy ile düşmanı öldür gibi. Luffy'nin sırası geçti, düşmanın da bir gıdım canı var. Normalde ne yapılır? Tekrar Luffy hamle yapabilene kadar diğer karakterlerin sırası pas geçilir ya da defansa çekilirsiniz. Bu oyunda bunlar yok, ya saldıracaksınız ya da envanterden eşya kullanacaksınız. Garip ve ilk başta göze çarpmayan bir eksiklik ama lazım olduğunda da aranıyor işte. Neyse ki oyun zevkini baltalamıyor.

Sizler de benim gibi One Piece evrenine meraklıysanız şiddetle öneririm ama dövüşlerin sıra tabanlı olmasını da göz ardı etmeyin.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI One Piece evreninin önemli anlarını farklı açıdan yaşamak. Harika görseller ve müzikler. Dövüş sistemi ve sizlere tüm karakterleri kullandırtması

EKSİ Bazı görünmez duvarlar/bariyerler. Dövüş sisteminde pas geçme olayının olmamasıuygun olmayabilir.

85









Yapım: Brass Token **Dağıtım:** Prime Matter **Tür:** Aksiyon, Macera **Platform:** PC, PS5, XS **Web:** https://www.thechant.com/en-tr

The Chant

Aksiyona dönüşen bir korku oyunu denemesi...

The Chant'ı ilk gördüğümde bana The Dark Pictures oyunlarını anımsattı, adeta bu oyunların daha fazla aksiyon içeren versiyonu gibiydi. Hem ismi, hem bir adada geçmesi hem de tarikat konulu olması ilgimin daha da artmasına sebep oldu. Bendeniz tarikat, katliam vs. içeriklerine bayılırım. Peki neyle karşılaştım? Oyunun ilk dakikaları çok güzeldi lakin bir hayatta kalma oyunundan uzaklaşıp aksiyon macera türüne atlaması ve hikayenin kopuk kopuk ilerlemesi, birazcık modumun düşmesine sebep oldu.

Kontrolleri elimize almadan önce bizleri yetmişli yıllardan kalma bir sahne karşılıyor. Hayvan kafatası takmış tarikat üyeleri bir ayin yapmaktadırlar ama içlerinden birisi, hamile Babs, son anda tüymeye karar verir. Ormanda koşuştur, diğer tarikatçılardan kaç falan derken uçurumun dibini boylar. Ve hop, olaylar günümüze döner. Ana karakterimiz Jess hayatının zor bir evresinden geçmektedir. Eski en iyi arkadaşı Kim'den bir haber alır ve tüm dertlere derman olacak bir yoga merkezine davet edilir. Mis gibi deniz havası ve ormanlık alanları ile ilk başta insanın ruhunu dinlendiren bir adaya ayak bastığında Jess, arkadaşı Kim ile selamlaşır ve diğer üyeler ile tanışır. Her ne kadar yoga merkezi diye geçse de oyunun başında izlediğimiz sahneye de çok benzemektedir bu yer. Ve merkezin lideri Charles Manson kılıklı adamla da tanıştıktan sonra, akşamına hemen bir ayin... Pardon yoga seansı düzenlenir. İşler elbette ters gider ve ruhani kötülükler adada serbest kalır.

Girişi ve videoları tamamladıktan sonra dikkatimi çeken ilk şey ekranın sağ üstünde bulunan ve dikkatlice bakılmadığı takdirde gözükmeyen baloncuk lekeleri oldu. Hatta televizyonda mı sorun var deyip başka oyunlarda bile kontrol ettik. Ekran görüntüsü alıp telefondan bile baktık ve evet, baloncuk şeklindeki lekeler oradaydı. Bu durum ile ilgili internette de herhangi bir sonuç bulamadım. Yani oyunun Playstation 5 sürümünü oynayıp ekrandaki hafif lekeler fark ederseniz paniklemeyin arkadaşlar. Daha sonra oyuna eski dönem havası katmak için böyle bir efekt kullanılmış olabileceklerini düşündüm. Aslında gereksiz bir şey olmuş. Madem ekrandan başladık devam edelim. Grafiksel olarak The Chant'ın kalite koktuğunu söyleyemem. Sanki ilk dönem PS4 oyunuymuş gibi bir havası var. Detay seviyesi falan onda sıkıntı yok ama kalite bakımından özellikle yeni nesil konsollarda yeterli değil. Buna karşın garip düşmanları ve tasarımlarını sevdim. Aniden karşınıza çıktıklarında gerçekten korkutucu olabiliyorlar.

Bir korku oyunu olarak başlayan serüven, ilerledikçe aksiyon oyununa dönüşmekte. Topladığınız ve oluşturduğunuz bitkisel tütsülerle düşmanın kafasına kafasına vuruyorsunuz. Bunu yaparken de zihinsel – bedensel – ruhsal sağlığınıza dikkat etmeniz gerekmekte. Zihin sağlığınız bozulursa Jess panikliyor, beden sağlığınız biterse ölüyor ve ruhsal sağlığınız ile aslında yoga yapıp zihin sağlığı elde edebiliyor yahut karakterinizin özelliklerini geliştirmede kullanabiliyorsunuz. Darbelere karşı daha fazla dayanıklılık gibi. Bir de tuz ve kutsal yağ gibi düşmana atabileceğiniz yardımcı silahlarınız mevcut. Hemen uyarayım, ilk başta kafanız karışacak çünkü hangisi ne işe yarıyor, tütsü nasıl yapılıyor falan birbirine girecek. Ayrıca dövüşlerin hiç akıcı olmadığını da belirtmem gerek. Üç kere vur ve kaç. Sanki aksiyon olması için konulmuş da sonradan tamamen bunun üzerine yoğunlaşılmış gibi. Türkçe altyazılı olması güzel bir ayrıntı çünkü bolca toplanılan belgeleri okuma da oyunda mevcut. Hikâyesinin ilerledikçe kopması ve milletin peşine düşmeye dönüşmesini saymazsak The Chant fena bir oyun sayılmaz.

◆ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Düşman tasarımları başarılı. Hayatta kalma tarzına farklı bir bakış açısı

EKSİ Grafiksel olarak yeterli değil. Dövüş mekanikleri daha iyi olmalıydı. Senaryo kopuk ilerliyor

70







***Yapım:** Scavengers Studio **Dağıtım:** Scavengers Studio **Tür:** Macera **Platform:** PC, PS5, PS4 **Web:** https://www.play-season.com/*

SEASON: A Letter To The Future

Geleceğe bir günlük bırak...

Montreal merkezli Scavengers Studio, 2020 yılında yayımladıkları aksiyonlu oyun Darwin Project sonrası daha sakin ve huzur vadeden Season: A Letter To The Future ile karşımızda. Bisikletli bir yol hikâyesi de diyebileceğimiz oyunun grafikleri, renkleri, müzikleri muhteşem. Yapım ekibi, İspanya, Güney İtalya, İskoçya'nın coğrafyasından özellikle de Japon yönetmen Bi Gan'ın Kaili Blues filminden etkilendiklerini söylüyorlar.

Estelle, doğduğundan itibaren tüm hayatını küçük bir köyde geçirmiş olan genç bir kadın. Buradaki sıradan hayatı, en yakın arkadaşının rüyasında gördüğü yaşlı bir kadının verdiği haberle sarsılır. İsmi Elder olan kadın, bulundukları zamanın çok yakında sona ereceğini, yeni bir dönemin başlayacağını söylüyordur. Tüm köy halkı endişelenir ama Estelle yaşadıkları yerin dışındaki hayatı hiç görmemiş olduğu için ayrıca bir üzüntü yaşıyordur. Elder'la iletişime geçerek köyden çıkmak istediğini söylediğinde, yaşlı kadın da ona tek bir şartı olduğunu söyler. Estelle, Museum Vault denen yere, yaşadığı zamanın fotoğraf, ses ve anılarını günlüğüne kaydederek müzeye ulaştırabilirse geleceğe bu dönemin hikâyesini miras bırakmış olacak. Bu fikri uygulamaya karar veren genç kadın, yolculuğa çıkacağı günün sabahında, annesiyle birlikte, ailesini ve evini hatırlatacak nesnelerle onu seyahat boyunca koruyacak tılsımlı bir kolye hazırlayıp duygusal konuşma yaparak günlüğü, kamerası ve ses kaydeden cihazıyla evinden ayrılıyor. Günlüğündeki bilgilere göre yaşadıkları zamanın 500'de başladığını görüyoruz 700'lü yılların başında altın bir dönem yaşanmış ama daha sonra 770 yılında savaş olmuş Estelle de 780'de doğmuş. 20'li yaşlarında olduğunu düşünürsek biteceği söylenen dönem yaklaşık 300 yıl sürmüş oluyor. Kasaba meydanında kaydetmesi gereken dosyaları deftere ekledikten sonra oyunun ana sorunlarından biri olan bisiklete atlayıp yola çıkıyoruz. Geçtiğimiz bölgelerin isimler, günlükte belirliyor bazı yerler için özellikle bulmamız gereken yerler var, sayfada silik görünen nesnenin fotoğrafını çekmeliyiz ya da istenen sesi kaydetmeliyiz gibi. Diğer yerlerin



hikâyesini öğrenmek için ise alakasız beş fotoğraf çekip koymanız yeterli oluyor. Kasabadan sonra sel baskını sonrası terk edilmek zorunda kalınan büyük bir vadide buluyoruz kendimizi ve oyunun büyük bir kısmı bu bölgede geçiyor. Terk etmek istemeyip hala orada yaşamaya devam eden çok ilginç karakterlerle karşılaşıyoruz.

Buraya kadar her şey şahane, oyunun videolarını izleyince bir animasyon filmi izliyor gibi hissediyorsunuz. Renkler, müzik, manzaralar, hikâye, karakterler muhteşem ama bu bir oyun, film değil. Oynamamız için karakterimizin hareket kabiliyetinin sorunsuz olması gerekiyor, bisiklet kullanıyorsa o aracı rahat kullanabilmeliyiz. Gerçek hayatta bisiklet kullanamayan biri olduğum için mi sorun yaşıyorum yoksa oyunun bisiklet kullanımı ve hareket kabiliyetlerinde bir sorun mu var diye düşünürken kendimde hata aramayı bırakıyorum çünkü oyunda kesinlikle problem olduğunu kabulleniyorum. Teknik sorunları ilerleyen güncellemelerde iyileştirebilirler ama karakterin hareketleri, bisiklet kullanması gibi temel sorunlar oyunun huzurlu atmosferini bozabiliyor. Oyunu 5-6 saat gibi bir sürede bitirdikten sonra aklıma takılan diğer konu da muhteşem bir konu bulup neden oyunu bu kadar kısa tutmuşlar. Season, huzurlu, hikâyesi olan oyunları sevenlerin ilgisini çekebilecek bir oyun

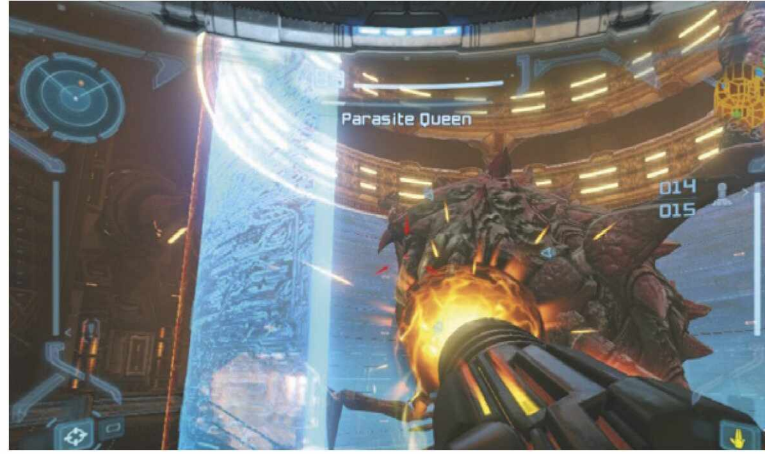
◆ **Nevra İlhan**

KARAR

ARTI Hikâye, iyi yazılmış karakterler
EKSİ Hareket kabiliyetleri zayıf, bisiklet kullanımındaki sorunlar

75





Geliştirici: *Retro Studios* **Yayıncı:** *Nintendo* **Tür:** *FPS* **Platform:** *Switch* **Web:** *www.nintendo.com/store/products/metroid-prime-remastered-switch/*

Metroid Prime Remastered

Beynimdeki ilkel oyuncu tekrar canlandı!

Tüm zamanların en iyi oyunları listesine baktığınızda Metroid Prime adını muhakkak görmüş olmanız gerekir. Sadece 2002 yılının değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından biri olabilir. Metroid serisinin en meşhur olanı, hayranları tarafından yerlere göklere sığdırılamayan Prime, elden geçirilmiş görselleri, mekanikleri ve oynanabilirliğiyle oyuncularla 21 yılın ardından tekrar buluştu. Zaman zaman Remastered, Remake gibi kavramların hangi kalıplara sığması gerektiğini tartışır halde bulduk kendimizi. Sanıyorum ki Metroid Prime Remastered, vereceğim örneklerin en başında gelecek. Orijinal ruhunu bozmadan, modernize edilmiş haliyle, seriye adım atmamış oyuncuları bile yakalayabilecek güçte.

Oyunumuzda, serinin meşhur ana karakteri Samus Aran'ı canlandırıyoruz. Samus, gelen bir yardım çağrısı üzerine Tallon IV isimli gezegenin yörüngesinde duran bir uzay istasyonuna geliyor. Geldiğinde istasyonun bir hayli karıştığını, genetik mutasyona uğramış canlıların uzay korsanlarına saldırdığını fark ediyor. Geçirdiği bir kaza sonrasında da onu Samus yapan tüm güçlerini kaybederek, altındaki gezegene zoraki iniş gerçekleştiriyor.

Metroid Prime, adını verdiği Metroidvania türünün en önemli temsilcilerinden biri. Oyunun başında birçok farklı güç ve kabiliyete sahipken, yaşadığımız kaza sonrasında çoğunu kaybediyoruz. Oyunda ilerledikçe bu güçleri tekrar toplayarak, haritada ulaşamadığımız bölgelere geçiş yapıyoruz. Örneğin, Samus kendisini bir top haline getirerek dar alanlardan hızlıca geçebiliyor. Bu gücü elde edene kadar haritada ilerlemek mümkün değil. Ya da zırhını ısıya dayanıklı hale getirene kadar Tallon IV'ün derinliklerine inmesi mümkün değil.

Remastered kısmı, oyunun akıcılığını daha da artırmış. Döneminde aldığı övgülere bakarsanız, dinamik oynanabilirlikten sıklıkla bahsedildiğini görebilirsiniz. Yenilenmiş görseller, elden geçirilmiş arayüz bu dinamikliği daha da oynanabilir kılıyor. Samus ile dar alanlardan geçerken suratınıza patlayan dumanlar ya da ışık efektleri, bir anlığına karakterin yüz ifadesini kaskın iç vizörüne yansıtıyor. Bu bugünün birçok AAA oyununda bile göremediğimiz hoş bir detay. Oyunun performans açısından da Switch'teki kabiliyetini de ayrıca alkışlamak gerekiyor.

Metroid Prime Remastered ile çok ince bir işçilik yapılmış. Oyunu hem el konsolu modunda, hem de TV'nizde akıcı bir şekilde oynayabiliyorsunuz. Hiçbir efektten de eksik kalmıyorsunuz. Tabii burada açmam gereken parantez, oyunun görselliğinin öyle aman aman ateş etmemesi. Döneminde görsel açıdan övgü alsa da (GameCube oyunuydu bu arada, onu da not edelim), şu anın oyunlarıyla pek de aşık atamaz. Fakat Switch standartları için görsel açıdan doyurucu olduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Işıklandırma ve efektler gayet güzel olmuş.

Şimdi gelelim oyunun FPS'den bulmaca kısmına kaydığı kısma. Dediğim üzere oyundaki aksiyon kısmı akıcı, ancak bu akıcılık haritadaki bölümü hızlıca geçmeniz üzerine kurulu. Sağdan soldan saldıran yaratıkların sizi pek de zorladığı yok. Yapay zeka açısından oyunda pek bir geliştirme yapılmamış. Bu noktada mekan bulmacaları ve Metroidvania türünün gereksinimi olan keşif odaklı avlar daha ön plana çıkıyor. Fakat boss savaşlarına ayrı bir pencereden bakmak lazım.

Her bir boss savaşı, birbirinden farklı. Artık böyle özgünlükleri yakalamak pek mümkün olmuyor. Çoğu mermi süngeri olarak görev aldığından, tek yapmamız gereken sürekli olarak kaçmak ve ateş etmek üzerine kurulu. Metroid Prime ile o eğlenceli boss savaşı döngüsüne girmek oyunla olan bağınızı artırıyor. Bu savaşlar öyle zorlayıcı değil ama yorucu. Oyunun geneli yorucu hatta. Defalarca aynı yerlerden geçip kaybolmadığınıza emin olmanız gerekiyor.

Gelelim sonuç kısmına. Metroid Prime Remastered, son dönemde oynayabileceğiniz en iyi elden geçirilmiş oyunlardan biri olabilir. Özgünlüğünü korumuş ve modernize edilmiş. Metroid, nostaljisi yaşamak isteyenler için mutlaka Switch kütüphanenize eklemeniz gereken bir oyun.

◆ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Harika bir yeniden uyarlama. Keşif duygusu. Akıcı ve modernize edilmiş oynanabilirlik

EKSİ Yapay zeka zayıf kalmış. Türe yabancı olanlara göre değil

80





Hi-Fi Rush

Akoru yapılmış bir oyunun tadından yenmiyor cidden

***Yapım:** Tango Gameworks **Dağıtım:** Bethesda Softworks **Tür:** Aksiyon **Platform:** PC, PS5, PS4, XS **Web:** bethesda.net/tr-TR/game/hifirush*

Microsoft'un 2023 yılındaki ilk şovunda sürpriz olarak bize gösterdiği, üstünden birkaç dakika geçmeden Tango Gameworks ve Bethesda'nın bir sürpriz daha yapıp kucağımıza bıraktığı bu hareketli hack-n-slash, rock yıldızı olmak isteyen ana karakterimiz Chai ve onun dostları ile verdiği mücadelesini konu alıyor.

Oyunun en göz alıcı yerinden başlayalım. Görsel tasarım. Üst seviye animasyonlar gibi olan çizimler ile, oyun sizi ilk dakikalarından yakalıyor. Açılışta çok sevdiğim "Lonely Boy"'un kullanılmış olması da beni ayrıca memnun etti. Oyunun renk paleti de çizimleri de muazzam. Bir kaza sonucu kalbinin yerine müzik çalar monte edilen bir karakter Chai. Böylece tüm dünya onun için bir ritme giriyor. Ritim oyunun en önemsediği şeylerden biri olsa da zorunluluk durumu, bir iki istisna dışında yok. Ağaçlar, nesneler ve tabi ki dövüşler de ritim ile uyumlu halde. Ritme uygun yaptığınız aksiyonlar muhakkak daha etkili oluyorlar. Siz saldırı tuşuna ne zaman basarsanız basın, Chai saldırmak için ritmi bekliyor. Veya ritme uygun yaptığınız kaçış hareketleri normalde tek sefer olabilecekken tekrar tekrar yapmanıza olanak tanıyor.

Bu kadar ritmin arasında kulağımızda çalan Hi-Fi Rush Originals parçaları, karakterimizin yetenekleri ve hareketlerine uygun tasarlanmış. Tabi ki biten bir yapıda değiller, ancak çok güzel uyum sağlayabiliyorlar. Bir dövüş anında müziğin tonu değişiyor, sizin hareketinize eklenen alkış, tezahürat gibi şeyler moda girmenize yardımcı oluyor. Chai'nin rock yıldızı olmak istediğini söylemiştim, normalde çöpçülük için kullanmanız gereken metal kolunuzu çer-çöpten meydana gelen bir gitar gibi kullanıyorsunuz. Bu gitar aynı zamanda bir silah ve ritme müzikal anlamda katkı da sağlıyor. Bazı özel anlarda ise lisanslı müzikler sizi daha bir gaza getirmek için devreye giriyor.

Oyunun ritmik aksiyonu dışında, küçük QTE (Quick Time Event) anları da mevcut. Bunlar da yine belirli alanlar dışında zorunluluk değiller.

Hi-Fi Rush, kurgu bakımından da iyi iş çıkarıyor. "Ha demek ki hep böyle" diyememeniz için iyi çalışmışlar. Yeni bir mekanik, bu mekaniğe uygun düşman gibi değişimler, sizi yormayacak şekilde oluyor. Hi-Fi Rush kesinlikle acımasız değil, bununla beraber elinizden de sürekli tutmuyor. Birilerini gitarla dövmediğimizde ise şirket içinde geziniyor, kedimiz 808'i seviyor, Peppermint'ten fırça yiyor ve çeşitli toplanabilirleri (dişliler, geliştirmeler vs.) ediniyoruz.

Her yanı robot dolu bir şirkette, geliştirmeleri dişliler ile yapabiliyoruz. Benim gibi her yeri didik didik eden bir yapıdaysanız bu açıdan bir sıkıntı çekmeniz çok olası değil. Önüne gelen her şeyi alan biriyseniz sorun yaşayabilirsiniz ancak buna gerek yok. Örneğin başlarda aynı anda bir adet özel güç aktif edebiliyorsunuz, bu sebeple başka alanlara yatırım yapmak, gördüğünüz tüm özel güçleri almaktan daha mantıklı oluyor. Kozmetik kısmında seçenekleriniz yeterli. Farklı kıyafetleri (tişörtler ile ceketler örneğin) kombin de yapabiliyorsunuz.

Hi-Fi Rush'ta her bölüm bir "Parça" olarak geçiyor. Her dövüşten S'ten D'ye giden notlar alıyorsunuz. Bölümde ve dövüşlerde nerede iyiydiniz kısa bir özet gibi düşünebilirsiniz. Zamanlamaları doğru tutturmak, düşmanları ortadan kaldırma hızınız ve skor olarak üç derecelendirmeniz var. Oyunu ilerletmek için mecburi değil ancak görmesi güzel.

Oyunun bahsetsem bitiremeyeceğim çok olumlu yanı var. Bir şeyleri deneyebilin diye yapılan adımlar, zekice yerleştirilmiş göndermeler, çizgi film mizahı ve akıllıca kurgulanmış sunum şekli ile, Hi-Fi Rush, özlediğimizi unuttuğumuz müthiş bir keyfi bizlere sunuyor.

◆ **Mehmet Nalçakan**







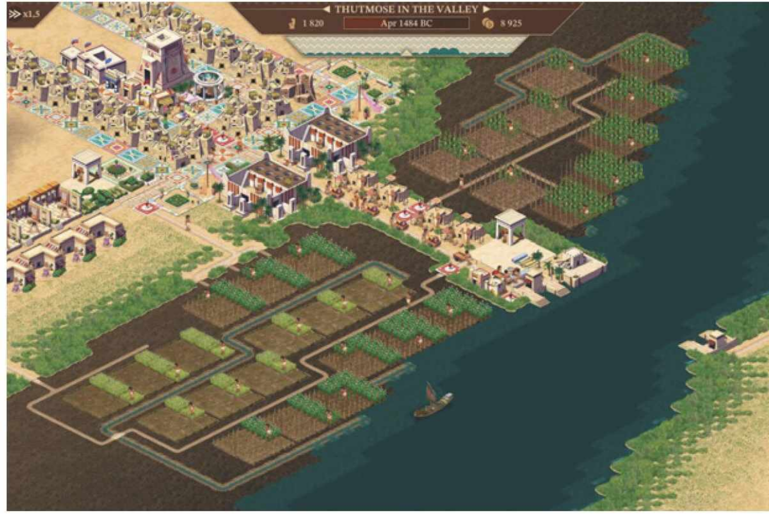
KARAR

ARTI Zekice hazırlanmış oynanış. Çeşitliliği bol dövüş sistemi. Görsel tasarım harika. Yaratıcı bölüm tasarımları

EKSİ Bazı alanlar tempoyu düşürebiliyor. Ufak tefek kamera problemleri can sıkabiliyor

93





Yapım: *Triskell Interactive* ***Dağıtım:*** *Dotemu* ***Tür:*** *Strateji* ***Platform:*** *PC* ***Web:*** *www.dotemu.com*

Pharaoh: A New Era

Tüm Mısır'a hükmedecek tek bir lider!

Tarih sayfaları Pharaoh kelimesini Eski Mısır medeniyetinden biliyor. Milattan önce 30 yılında, Romalılar tarafından ele geçirilinceye kadar, Eski Mısırı yöneten kişiye Pharaoh adı verilirdi. 90lı yıllarda Sierra Studios tarafından yayınlanan Caesar III isimli oyunda, hem bambaşka bir medeniyeti keşfedip öğrenmiş hem de döneminde baygınlık gelen SimCity'nin sıkıcı oyun mekaniklerinden kurtulmuştuk. Caesar III'den bir yıl sonra, 1999 yılında karşımıza Pharaoh çıkmıştı. Gel zaman git zaman birçok şehir kurma oyunu üretildi ama bu iki oyunun tadı damaklarımızda kalmaya devam etti. 2020 yılına gelindiğindeyse Pharaoh: A New Era isimli bir remake üretileceği duyurulmuştu. Oyun çıktı, bana da eskileri yad etmek ve hiç yok olmayacak bir hanedanlık kurma görevi düştü.

Açıkçası bu kadar eski oyunları yenilemek, genel olarak zor bir iştir. Hele hele şehir kurma gibi günümüzde fazlasıyla sınırlı sayıda insanın dikkatini çekebilecek bir oyunu ele alıyorsanız işiniz daha da zordur. Bir tarafta efsaneleşmiş "Pharaoh" markası, bir tarafta da bu oyundan para kazanmaya çalışma çabası genel olarak azotlu bir sonuca işaret eder. Yenilenen oyunumuz Unity 2019 grafik motoru üzerine kurulmuş durumda. Fakat kullanılan grafik teknolojisinin eski oyunun yarattığı "antik" hissiyatı ile ne yazık ki uzaktan yakından alakası bulunmuyor. Üretilen bu yeni oyun sanki daha ziyade mobil platformda da oynanabilsin, şirin grafiklerle küçük yaştaki insanlar da oynasın mantığı ile üretilmiş gibi duruyor. Oyuna girdiğimizde tek kişilik senaryo ve farklı tarihler arasını konu alan birbirinden farklı ucu açık harita deneyimi bulunuyor. Genel olarak baktığımızda oyunda 50'den fazla harita var diyebilirim. Daha önce hiç oynamamış olanların kesinlikle tek kişilik senaryo ile işe başlayıp, oyunun çalışma mantığını anlamaları gerekiyor. Yapı olarak eski bir oyun olduğundan dolayı malumunuz günümüz oyuncuları için birazcık zorlayıcı olacaktır. Temelde bir şehir inşa ediyoruz ve elden geldiğince popülasyonumuzu kaybetmemeye çalışıyoruz. Oyunun başında insanların dikkatini çeken ev noktalarını inşa ederek işe başlıyoruz. Akabindeyse tek derdimiz bir yandan genişleyip bir yandan da insanlarımızı mutlu etmek. Öncelikle temellerden bahsedeyim. Efendim en önemlisi sağlık. Hem insan hem de bina sağlığı. Su olmadan pek ilerlemek mümkün değil bu sebepten yeşil bölgelere su kaynakları yapmamız gerekiyor. Ayrıca bolca yangın riski olduğu için antik bir itfaiye de bizlere el sallıyor. Asayişi sağlamak için polis, olası yıkılmalar durumunda konuya müdahale edecek mühendisleri de hazırda bekletmemiz gerekiyor. Bu çember en temel mutluluk deneyimini ortaya çıkartıyor. Fakat nasıl besleneceğiz? Bunun da birkaç yolu bulunuyor. Eğer haritada mevcutsa, avcılık ilk tercihiniz olmalı. Hemen akabinde de balıkçılık bizlere göz kırpıyor.

Unutmadan, popülasyon limitinize oranla istihdam sağlamanız gerekiyor. Eğer insan sayısı sunulan işe göre az kalırsa problemler çıkmaya başlıyor. Bir de unutmadan, oyundaki bazı insanlar evlerinden atılabiliyor. Yani ne siz sorun ne ben söyleyeyim; atılıyorlar işte! Bu arkadaşların etrafta boş boş takılmamaları ve topluma bir şekilde tekrardan kazandırılmaları için eğlenceler düzenlemek gerekiyor. Tabii dini de unutmamak lazım. Tapınaklar ve bazı dini aktiviteler de şehirdeki hemen herkesi motive ettiği gibi, dini yapı noksanlığından şehri terk eden birçok kişi de göreceksiniz.

Yani Pharaoh'u bugün oynayan bir kullanıcı ne düşünür inanın bilmiyorum ama benim için tatlı ekşi bir tat oldu. Yani yeniden bu deneyimi yaşamak gerçekten de harika ama ortaya çıkan "şirin" grafikler dönemindeki Pharaoh ruhundan çok ama çok uzakta. Ayrıca keşke oyunun içeriği biraz da olsa yenilenseymiş; farklılıklar katılsaymış ve günümüzün ihtiyaçlarına cevap verebilecek, daha uzun soluklu bir oyun üretilseymiş.

◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Pharaoh efsanesini yeniden deneyim edebilmek. Eski Mısır atmosferi

EKSİ Kullanılan grafik modellinin orijinal oyundan fazlasıyla kopuk olması. Yetersiz içerik

65





Yapım: *Soleil* **Dağıtım:** *110 Industries* **Tür:** *Aksiyon* **Platform:** *PC, PS5, PS4, XS, XONE* **Web:** *wanteddeadgame.com*

Wanted: Dead

Nostalji ile kötü arasındaki ince siper...

Wanted: Dead, bir projenin tanıtımının ne kadar önemli olduğunun bir kanıtı benim gözümde. İncelemenin devamında bahsedeceğim neredeyse tüm mekaniklerin, daha iyi olabileceğini düşünüyorum. Türden başlayalım, Hack-n-slash'e, silah ve siper mekaniği ekleyip güzel bir aksiyon sistemi yaratılmış. Bir ana silah, bir yardımcı silah ve kılıcınız ile, yine benzer ekipmanlara sahip düşmanlar ile savaşıyorsunuz. Ana karakterimiz Hannah Stone, eski bir suçlu. Öyle ufak tefek suçlar da değil, terörizm, haraç, cinayet gibi ağır suçlardan bahsediyoruz. Sadece kendi olsa iyi, yanındaki ekip de benzer suçlardan hüküm giymiş. Kore hükümetinin rehabilitasyon programı sonucunda ise ekipteki dört kişi özel bir birimi oluşturuyor. Karakterimiz Hannah da Teğmen rütbesi ile ekibin başında hizmet veriyor. Asıl görevleri isyan durdurmak olarak geçse de polis adına ne kadar angarya iş varsa yapıyorsunuz gibi düşünebilirsiniz.

Yan karakterlerin arka planları çok iyi çalışılmış diyemem. Hannah için verilen emek biraz daha fazla geldi, ancak onda bile yer yer "ne yapıyor şu an" dedim. Eskiden kötü, sonradan iyi miyiz, bunca derde girip nasıl bir çıkara sahibiz gibi sorular kafanıza gelse de oyun kendi akışı dışında bunları cevaplamıyor.

Hikâye için değil, oynanış için oynanır mı kısmında da düşünmeden cevap vermem mümkün değil. Oyun çok da elinizden tutmuyor. Merminiz çoğu durumda kısıtlı. Yakın dövüşe girmeniz gereken yerler haddinden fazla. Yapay zekâ bazı anlarda çok saçma davranıyor. Biraz soluklanayım derseniz siper mekaniği yer yer iyi çalışmıyor. Düşmanların çeşitliliği yok, saldırı çeşitliliği kendini kısa sürede tüketiyor. Kontra-atak, kaçma, savuşturma saldırıları tekdüze. Silahlarınızı modifiye edebiliyorsunuz ancak zaten kullanım süreleri uzun değil. Bunun aksine tabancanız ise sihirli bir şekilde sınırsız şarjöre sahip. Bu kadar dediğimden oyun kendini oynatmıyor anlamı çıkarmayın, ancak Wanted: Dead kendini o kadar çok sabote ediyor ki, şaşırmamak elde değil.

Küçük bir örnekle açıklayacağım. Bir bölümün bir yerinde elektrikli testere buluyorsunuz. Testerenin özelliği karşınızdaki düşmanı direkt olarak doğraması. Engellenemiyor ve oldukça vahşi görünüyor (oyunda kafa kopmaları problem değilken buraya özel bir sansür uygulanmış). Ancak, eğer düşman hareketine başlamış ise, hareketi tamamlamasa da hasar alıyorsunuz. Yahu bu nasıl bir hata. Adam bana vurmadan ben onu ikiye bölerken neden durduğum yerde hasar alıyorum? Bir boss dövüşü var mesela, oyunda ilk bomba atar ile de tanıştığımız yer. Yemin ederim neredeyse rastgele geçtim orayı. Kamera, efektler falan derken iki üç kere nerede olduğumu kaybettim.

Görevler arasında vakit geçirebileceğiniz ufak tefek mini-oyunlar var. Olmasa da olurmuş tabi ki ancak ben olmasını daha iyi buldum, oyunun tekdüzeliğini nokta atışı yerlerde bozduklarını düşünüyorum.

Ara sahnelerde animasyonlara, seslendirmelere çok takılabilirsiniz. Eski zamanlardaki projelerin bir parodisi olarak bile iyi değil. Çok daha iyi şekilde yapılabilirmiş. Ninja Gaiden'ı, Dead or Alive'ı yapan ekip diye pazarlıyorsanız, birçok kişinin Quiet rolü ile tanıdığı Stefanie Joosten'i getiriyorsanız, o da müzikleriyle, aktörlüğü ile oyuna katkıda bulunuyorsa, insan daha iyi şeyler çıkabileceğine inanıyor. Türün seveni iseniz bakın, ancak beklentilerinizi yüksek tutmayın.

◆ **Mehmet Nalçakan**

KARAR

ARTI Bitirme animasyonları güzel. Yan oyunlar iyi düşünülmüş. Dövüşlerdeki tatmin hissi hoş

EKSİ Beklentileri karşılamıyor. Oyunun her yerinde hissedilen çeşitlilik sorunu. Animasyonlardaki tutukluk

60

Yapımcı: *Coffee Stain North* **Yayıncı:** *Coffee Stain Publishing* **Tür:** *Aksiyon* **Platform:** *PC, PS5, XS* **Web:** *www.goatsimulator3.com/*

Goat Simulator 3

Her keçi bir gün kral olacak...

Bir oyunu incelerken karşıma çıkan her sorun oyundan puan kırılmasına sebep olur ancak elimde tuttuğum bu oyun (tıpkı ilkinde olduğu gibi) tüm saçmalığı ile beni eğlendirmeyi ve kusurlarıyla sevdirmeyi başarıyor.
Absürtlükler daha yapım odasında başlıyor. Henüz ortada ikinci oyun yokken ekibin yarısı devam oyununa Goat Simulator 2, diğer yarısı da Goat Simulator 4 ismini vermek istiyor. Son karar ise iki tarafı da üzmemek adına GS 3 oluyor. Ne kadar mantıklı, değil mi?
Oyuna gelelim. GTA oyunları kadar büyük bir harita ile karşımıza çıkıyor Goat Simulator 3 ve ilk şoku burada yaşatıyor. İlk oyun gayet ufak bir haritada saçmalamamıza izin veriyordu, burada işin boyutu fena büyümüş. Üstelik dünya oldukça detaylı, her yer bize tepki veren NPC'lerle dolu. GTA serisinin kendine has absürt bir tonu vardır ya, burada da her nasılsa benzer bir tadı yakalamayı başarmış yapım ekibi. İsmini aşan haritasıyla her yerde koşturmak ve kaos çıkarmak oldukça keyifli.
Kaos dedik, komedi dedik ama oyunun yıldızından hala bahsetmedik. Kahramanımız bildiğiniz ve oyunun adından anlayacağınız üzere Pilgor isimli, serseri bir keçi. Tek niyeti kaos çıkartmak olan bu keçinin her toynağında bir marifet var. Pilgor kafa atıyor, yapışkan diliyle önüne geleni tutup fırlatıyor, hızlı koşuyor ve daha sayısız yetenek sergiliyor. Oyunun fizik motoru öylesine saçma şeylere hayat veriyor ki, oyun süreniz boyunca boş boş sırıtmaktan başka bir şey yapmıyorsunuz.
Görevleriniz fena halde saçma, hazır olun. Meşhur P.T. demosunu makaraya alan korku koridoru, küp cam içinde sıkışmış balinayı okyanusa kavuşturma, üç jüriden yeşil ışık almaya çalışmak gibi bir ton mantıksız ama aşırı eğlenceli görev var oyunda.
İlk oyunun üzerine eklenen en güzel yenilik ise çoklu oyuncu desteği. Lokal veya çevrimiçi olarak dört oyuncu aynı anda oynayabiliyorsunuz. Bu da saçmalık derecesini dörde katlıyor, emin olun. Hele arkadaşlarınızla oynarsanız ciddi gülme krizlerine gireceksiniz, oyun tamamen bunun için tasarlanmış.
Goat Simulator 3'ün her köşesine serpiştirilmiş pop kültür göndermeleri ise muazzam. Oyun daha yolun başında Skyrim parodisi olarak başlıyor. IKEA'yı bir güzel makaraya alan SWEKIA mağazası, Yüzüklerin Efendisi göndermesi, klasik Wolfenstein 3D bölümü, Hayalet Avcıları ve Star Wars gibi referansları yakalamak çok keyifli. Dahası oyunun her yerine bunların serpiştirildiğini bildiğiniz için bile isteye gönderme avına çıkıyorsunuz.



Goat Simulator 3 mantık arayanların oyunu değil. Hatta her yerinden saçmalık fışkırdığı için mantık ve teknik gibi başlıklarda kusursuzluk aramamanız gerekiyor. Oyunun zayıf halkası da bu zaten. GS3 kusurlu bir güzel, asla da bir klasik olamayacak. Niyetiniz kısa süreli saf eğlenceyse doğru adrestesiniz, işte şimdi büyük keyif alacaksınız.

◆ **Hakan Orkan**

KARAR

ARTI Boyutuyla şaşırtan, deli dolu harita. Yapılacak tonla görev ve aktivite olması. Harika pop kültür göndermeleri. Sürekli güldürmeyi başarabilmesi

EKSİ Fizik motorunun çok saçma durumlara hayat vermesi. Tam bir oyun hissi verememesi. Pek çok teknik sorun

72









Yapım: *KeokeN Interactive* **Dağıtım:** *Frontier Foundry* **Tür:** *Macera* **Platform:** *PC, PS5, PS4, XS, XONE* **Web:** *www.deliverusmars.com/*

Deliver Us Mars

Ay'ı ayaklarınıza kadar getirdik, sıra Mars'ta!

Uzunca bir süredir bu kadar güzel görünen bir uzay macera oyunu oynamamıştım değerli LEVEL okuru. 2019 tarihli Deliver Us The Moon'un başarısından sonra bağımsız geliştirici Keoken Interactive, Deliver Us evrenini genişletmek ve Ay'da başlayan öyküyü Mars'ta devam ettirmek için kolları sıvamış. İyi de yapmış çünkü güzel bir uzay macerası yaşamayalı çok olmuştu.

Hemen en baştan belirteyim, her ne kadar bir devam oyunu olsa da ilk oyunu oynamayanların da rahatlıkla anlayabileceği bir hikâye yazılmış DuM için. Ancak hikâye anlatılırken yine de ilk oyuna bolca gönderme göreceksiniz.

Oynanışa geçecek olursak DuM, bir uzay oyunu olduğu için en önemli beklentim fizik motoruydu. Bu noktada fazlasıyla memnun ayrıldım kendisiyle. Özellikle uzay gemisi içerisinde yer çekimsiz ortamdaki hareketler gerçekten bu hissi tattırıyor. Mars yüzeyinde ise dünyaya nispeten daha az yer çekiminin olması yine Mars'taymış gibi hissettiriyor. Fizik motoru bu başarısının yanında, azıcık bir yükseklikten bile düştüğünüzde affetmiyor. Birkaç sefer bu yükseklikten de insan ölmez yahu demişliğim oldu. Olsun, bu ufak bir pürüz ve bunun yanında fizik motoru gayet taş gibi.

DuM, fizik motoru kadar grafik tarafında da oldukça başarılı. Gölgeler, ışıklandırma, çevre... Her biri Unreal Engine'in gücünün sonuna kadar kullanılması neticesinde çok güzel görünüyor.

Uzay gemisinin dış modellenmesi ve kokpit tasarımı, çalıştırılması ve kullanımı da grafikler ve fizik motoru kadar dikkat çekici. Checklist kullanarak geminin çalıştırılması biraz uzun sürse de gerçekçilik hissinin doyuruculuğunu sağlıyor.

Hikâye odaklı olmasının yanında DuM, aynı zamanda bir bulmaca oyunu. Bulmacalar, başlangıçta hoş hissettirse de oyun ilerledikçe maalesef kendini tekrar eden bir yapıya bürünüyor. Sürekli bazı parçaları kes, ışın yönlendiren, kuvvetlendiren, azaltan parçaları birbiri ile uyumlu hale getir. Geçemediğin yerlerde AYLA isimli uçan droidini gönder. Ne kadar zekice kurgulanmış olsalar da aslında hep aynı bulmacayı çözüyor hissinden kurtulamıyor insan. Ancak oyunun bulmacalar noktasında can alıcı bir noktasına da şapka çıkarmak gerekiyor: Tomb Raider oynayanların yakından tanıdığı pick axe (kazma) kullanımı. Direkt olarak Tomb Raider'ı hatırlatan metal kazmalar, bu oyunda da çeşitli yerlere tırmanabilmemizde en büyük yardımcımız ve bu tırmanışlarda Kath'in elinin bulunduğu yerin tırmanılabilir bir yüzey olması, bu olmadığında ise ileri geri oynatarak doğru noktaya getirebilmemiz çok hoş bir detay. Aynı şekilde kazmaların, mouse ile kullanımının gerçekçilik hissi de oldukça güzel. Grafikle, fizik motorunun bu şekildeki uyumuna tam not vermemek imkânsız.

Biz gideriz zıplamaya hey

Çok fazla olmasa da oyunun temizlenmesi gereken bugları da bulunuyor. Bazı objelerin içinden geçebilen, bazen kapıdan geçmek yerine üzerine çıkan karakterler çok olmasa da insanı rahatsız ediyor. Ayrıca oyunda bir yerden ilerleyebilmenin ise sadece tek bir yolu var ve siz farklı bir şekilde gitmeye çalışsanız bile görünmez duvarlar sizi engelliyor. E be arkadaş azıcık daha uğraşsaydınız da şu görünmez duvarları da kaldırsaydınız daha iyi olmaz mıydı? Yıl olmuş 2023, oyuncular artık görünmez duvarlardan fazlasıyla irrite oluyor ve bunun yerine oynanışta daha çok özgürlük, daha çok seçenek arıyor.

Uzun lafın kısası Deliver Us Mars, eksilerine rağmen tatmin edici bir oyun. Başarılı hikayesi ve uygun fiyatıyla-ilk oyundan daha ucuz-güzel bir bilim kurgu öyküsü deneyimlemek isteyenler kaçırmak istemeyecektir. Özellikle oyun içerisinde bazı yerlerdeki konuşmalar öyle zekice yazılmış ki verdiği mesajla sadece hikayesi için bile oynamaya değer. Oynanış süresi ise 8-10 saat gibi oldukça kısa ancak yine ilk oyuna kıyaslarsak bu, daha uzun bir oynanış süresi demek.

◆ **GenIrwin**

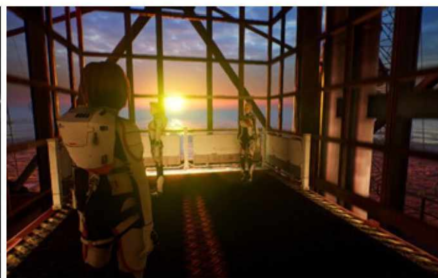
KARAR

ARTI: Güzel hikâye anlatımı, fizik motoru çok başarılı, uzay gemisi modellemesi ve kullanımı başarılı, kazma kullanımı nefis, grafikler ve müzikler şahane, uygun fiyat.

EKSİ: Ara sahne sayısı çok fazla, hafif yükseklikler bile öldürücü, bulmacalar tekrar hissi uyandırıyor, karakter modellemeleri ve hareketleri kötü, görünmez duvarlar.

75







Yapım: Mad Head Games **Dağıtım:** Prime Matter, Plaion **Tür:** Aksiyon **Platform:** PC, PS5, PS4, XS, XONE **Web:** https://scarsabove.primematter.gg/en-tr

Scars Above

Oyun kötü ama girince alışıyorsun...

Merhaba pek sevgili LEVEL okurları, nefes almanın bile artık lüks olduğu ülkemizde, yeni bir aya ulaşabildiğiniz için sizi tebrik ederim... Umarım iyisinizdir. Bu ay payıma iki oyun düştü ve her iki oyunun yazısına da bu giriş ile başlamak istedim. Bunun sebebi çok açık olarak yaşadığımız ve bazı insanlarımızın da ömür boyu yaşamaya devam edeceği kötü günlerden geçiyor olmamız. Hepimizin destek olarak elinden geleni ortaya koyduğu günlerden sonra yapabileceğimiz en önemli şey, insanımıza reva görülen bu günleri unutmamak olacak. Unutmayın!

Scars Above... Ben bu satırları yazarken oyunun çıkmasına yaklaşık 10 gün daha var. Genel oyuncu ya da eleştirmen kitlesi elimizdeki oyunla alakalı neler düşünüyor hiç bilmiyorum. Halihazırda çıkışından önce de ne önemli bir beklenti yarattı ne de eleştiri yağmuruna tutuldu. Bakıldığında kendi halinde hedefleri olan mütevazi bir 2A oyun olarak karşımızda duruyordu. Oyuncu olarak online oyunlar dışında hiçbir zaman keskin çizgilerim olmadı ve AAA, 2A, bağımsız derken her oyuna bakmaya çalıştım. Görece küçük bütçeli oyunlarda da en çok dikkat ettiğim şey aslında "had bilinmesi" oldu.

"Had bilinmesi" derken amacım asla saygısızlık yapmak ya da küçümsemek değil. Ekiplerin boyutları ve bütçelerinin farkında olarak, kendi sınırlarını iyi bilmeleri. Çünkü ne zaman boyundan büyük işlere kalkışan düşük bütçeli oyunlar görsek sonu hep hüsran oluyor. Bu konunun Scars Above ile ilgisi ise ekibin bazı ölümcül eksiklere rağmen oyunu Soulslike ve Metroidvania karışımı bir dizayna oturtması olmuş.

Oynamaya ilk başladığım anda özellikle yakın dövüşün hantallığı ve ara ara takılması yüzünden maksimum 1 saate bu oyunu kapatırım diye düşünmeye başladım. Çok geçmeden oynanışa silah dahil oldu ve biraz daha eğlenceli hale gelmeye başladı. Yaklaşık 3-4 saatte üç farklı uzak mesafeli ve bir tane yakın mesafeli silahı kullanmaya başladım. Farklı silahlar zaman zaman bazı engelleri aşmama yardımcı olsa da genel amaçları karşıma çıkan düşmanları yok etmekti. İlk başlarda ciddi kötü gelen dövüş sistemi, oyunda vakit geçirdikçe daha kötü olmaya devam etse de bir süre sonra oynanışa kendine has bir zorluk katıp zevkli hale getirmeye başladı.

Oyundaki karakterimiz, dünyanın yörüngesine giren gizemli yapı 'The Metahedron'u araştırmaya giden uzay ekibinden Kate. Kate bir astronot ve bilim insanı. Uzay gemimizle The Metahedron'a yaklaşınca gizemli yapı gemimizi içine çekiyor ve tüm ekip dağılıyor. Kate uyandığında bilmediği bir gezegende(?) dağılmış ekibini bulmaya ve The Metahedron'un gizemini çözmeye çalışıyor. Hikaye oldukça klişe olsa da ilerledikçe karşılaştığımız olaylar beni memnun etmeye yetti.

Gelelim oyunun tür seçiminin bence neden yanlış olduğuna. Soulslike oyunlar genelde cezalandırıcı ve görece zor oyunlardır. Karşılaşılan düşmanlar acımasız ve kayıt noktaları genelde birbirilerine oldukça uzak olduğundan bu oyunların (en azından başarılı örneklerinin) oynanış mekanikleri kusursuza yakındır. Yani bir boss savaşında, dodge'a bastım ve takıldı gibi bir sorunla çok fazla karşılaşmayız. Zaten bu gibi sorunlarla karşılaşırsak zorlu düşmanlara ve ölünce ilerlemede geri gitmeye ek olarak kendi elimizde olmayan sebeplerden dolayı da cezalandırılmaya başlarız.

İşte Scars Above'un en büyük problemi bu. Zar zor canını azalttığım bir düşmanla savaşırken yakın mesafeli saldırımın çalışmaması, oyuna olan sabrımı bir süre sonra tüketmeye başladı. Her ne kadar eksiklerine rağmen zevk aldığım bir oyun olsa da bu tarz sıkıntılar, oynamaya devam etmeyi ve gönül rahatlığıyla sizlere önermemi zorlaştıran etkenlerin başında geliyor.

◆ **Ertuğrul Burak Emanet**

KARAR

ARTI Gizemli olay örgüsü sizi oyun başında tutabilir

EKSİ Hantal mekanikler, tasarımı tekrar eden düşmanlar

60





Geliştirici: *Fenix Fire Entertainment* ***Yayıncı:*** *Fenix Fire Entertainment* ***Tür:*** *Hayatta Kalma Platform:* ***PC Web:*** *www.osirisnewdawn.com*

Osiris New Dawn

Biz bir oyun yaptık ama...

Son yıllarda oyun dünyasında karşılaşabileceğimiz en ilginç bağımsız oyun vakalarından biri olan Osiris: New Dawn, 6 yıllık erken erişimin ardından tam sürüm olarak piyasaya çıktı. Geçmiş yıllarda oyunun ön incelemesini yaptığımızı hatırlıyor olabilirsiniz ve güçlü bir potansiyele sahip olduğunu belirtmiştik.
6 yıl sonra oyunun geldiği noktada, çok ilginç bir şekilde, oyunun Steam yorumları "baskın bir şekilde negatif" olarak belirmişken, yapılan satış rakamı tahminleri ise 500 binin üzerine çıkıyor hatta 1 milyona yaklaşıyor. İnsan bu noktada şu soruyu kendine sormaktan geri duramıyor, bir oyun bu kadar kötü yorumlar almışken ve Steam beğeni puanları bu kadar düşmüşken, 500 binden fazla satmayı nasıl başarmış olabilir? Zira bahsettiğimiz rakam 5-10 milyon dolar arası bir satış potansiyeli anlamına geliyor ki, ortalama bir Indie yapımcısının bazen 100 dolarlık satış bile yapamadan oyununu terk ettiğini görebiliyoruz.
Osiris: New Dawn, Ocak 2017'de ilk kez erken erişime açıldığında bir günde 4-5 bin oyuncunun oynadığı, popüler bir üs kurma/survivor oyunu olarak dikkat çekmişti. Yeni keşfedilmiş bir gezegene düşen bir kaşifin hızlı bir şekilde üs kurup, gezegendeki yaratıklarla savaşıp, kaynak toplayıp uzaya çıkmaya çalışmasını konu alan bu oyundaki acayip yaratıklar, korkutucu oyun atmosferi insanların ilgisini çekmişti. O dönemde, Empyrion gibi benzer oyunların da çok popüler olduğunu hatırlamak lazım. Osiris: New Dawn da aslında benzer oyunlar içinde daha "çekici" görsellerle öne çıkmayı başarmıştı ancak aradan geçen 6 yılda yapımcı hem grafik alt yapısında hem de oyunun mekaniklerinde ciddi revizyonlar yaptı. Bu, bağımsız bir yapımcının Early Access oyunu için hiç de garip bir durum değil...
Bağımsız yapımcılar genellikle oyuna başlamadan önce tam anlamıyla bir fizibilite raporu çıkarmadan, her detayı planlamadan, sadece oynanabilir birkaç dakikalık bir ön prototip çıkarmaya odaklanır ve sonrasında bu prototipin üzerine sezgisel olarak eklemeler yaparak oyunu geliştirirler. Piksel grafiklerden oluşan küçük bir oyunda bu sistem büyük sakıncalar yaratmasa da daha karmaşık oyunlarda sorunlar ortaya çıkar ve sonunda yapımcı her şeyi baştan başlatmaya karar verir, grafikler baştan yaratılır, on binlerce satır kod temizlenir ve oyun büyük bir revizyon geçirir. Bağımsız yapımcıların oyunlarında görmeye şaşırmadığımız bir düzendir bu.
Osiris'i takip ettiğim 6 senede, onun da aynı yolun yolcusu olduğunu fark etmem zor olmadı. Şimdi ise oyunu 6 yıldır oynayan pek çok oyuncusu, bekledikleri değişimlerin yapılmadığını, bazı özelliklerin eklenmediğini savunarak oyuna nefretle yorumlar yapıyorlar.
Diğer taraftan kabul etmek lazım ki, oyun başarılı bir görsel alt yapıya sahip. Yıllardır her gün 100-200 kişinin düzenli olarak oynadığı bir bağımsız yapım olarak da dikkati hak ediyor. Zira, bağımsız oyunlar için günlük 100-200 oyuncu çok yüksek bir rakam. Evet, ilk baştaki beklentiler çok aşırı yüksek tutulmuş olsa da çoğu bağımsız yapımcı tek başına veya küçük ekiplerle, pahalı bir süreç olan oyun yapım yükünün altından kalkmaya çalışıyorlar ve mutlaka oyunların gelip tıkandığı bir nokta oluyor.
Türkiye fiyatı da aslında bir hayli uygun kalan oyunlardan olan Osiris: New Dawn'ı, çok büyük beklentiler içinde olmadan, heyecanlı ve biraz da gerilim soslu bir üs kurma oyunu olarak düşünüp zaman geçirmek isterseniz, sizi hayal kırıklığına uğratmayabilir. Ama onu Empyrion gibi klasiklerle karşılaştırarak yarışa girecek olursanız, keyfiniz kaçabilir.
Üs kurma/ kaymak toplama/ hayatta kalma oyunlarını seviyorsanız, göz atmanızı öneririm. Ama özellikle genç Türk oyun yapımcıları arasında, benzer 3D oyun projeleri başlatıp evreni ve galaksileri fethederek uzay zaman bükülmesi yaratmayı planlayanlar varsa, bu kadar nefret edilmesine rağmen 1 milyona yakın satmayı başarmış bir projeyi incelemek isteyebilirler.
◆ **Cem Şancı**

KARAR

ARTI Gelişmiş grafikler. Başarılı ses tasarımı.. Sürükleyici bir üs kurma mekanizması

EKSİ Yapay zekalı yaratıklar bir süre sonra korkutucu olmayı bırakıyor. Arayüz tasarımdan kaynaklanan bazı zayıf noktalar

65







Yapım: *Iggymob* ***Dağıtım:*** *Prime Matter* ***Tür:*** *Aksiyon* ***Platform:*** *PC, PS5, PS4, XS, XONE* ***Web:*** *www.gungrave.com/?g_country=en*

Gungrave G.O.R.E.

Serinin hayranlarının gazını alabilen bir yapım...

Gungrave ile ilk tanışmam 2003 yılında yayınlanan anime serisi sayesinde oldu. Dönemin önde gelen anime stüdyosu Madhouse Studios'un bu serisini adeta hayranlıkla izlemiştim. Daha sonradan anime serisinin bir manga uyarlaması değil de bir oyun uyarlaması olduğunu öğrendiğimde şaşırmıştım. Üstelik bir prequel yani oyunlarda yaşananların öncesini konu alan bir seriydi. Yani oyunların ana karakteri olan Grave'in bir zamanlar Brandon Heat adında bir delikanlı olduğunu izlemiştik. Animesine her ne kadar hayran olsam da oyunları ile bir türlü yıldızım barışamadı.

Oyunun kötü kalpli uyuşturucusu olan Seed, yine piyasadadır. Bir insanın ruhunu adeta parçalayan ve zombi gibi bir şeye dönüştüren bu uyuşturucu ile mücadele etmek için Mika adında genç bir kız, vaktiyle El – Alcangel adında bir örgüt kurmuştur. Kahramanımız Grave de ikiz tabancası ve tabutu ile Seed ve onu piyasaya sürenlere karşı mücadele etmektedir. Dediğim gibi Seed yine piyasadadır ve bu sefer yayan Raven Clan adlı bir örgüttür. Çok geçmeden Raven Clan'ın merkezinin Scumland'ta (ney?) olduğu öğreniriz ve köklerini kazımak için yola koyuluruz. Hikaye bakımından olay bundan ibaret, ne bir eksik bir fazla. Bir derinlik, hikaye içinde hikaye aramayın sakın. Devil May Cry tadında espriler ve tiplemeler ile kurşunları saçıyoruz, o kadar. Ha, tiplemeler çok başarılı. Hakkını yemeyeyim şimdi.

Gungrave G.O.R.E.'da neredeyse hiç konuşmayan Grave, bizim ana karakterimiz. Kendisi hantal ama ölümcül. Dediğim gibi taşıdığı iki tabancası vazgeçilmezidir ve zincirleri ile tabutunu da her yere götürmektedir. Brandon Heat'in nasıl Grave olduğuna girmeyeceğim, bunun için anime serisini izleyin. Oyuna ilk başladığınızda aslında her şey yolunda ilerliyor. Farklı düşmanlar, ileride yapacağınız güçlendirmelerle potansiyeli yükselecek olan Grave falan derken güzel bir gazla başlıyorsunuz. Fakat onuncu bölüme geldiğinizde oyun tıkanıyor ve hızlı bir şekilde tekrara düşmeye başlıyor. Bir kere düşmanlar aynı kalıyor. Tipleri değişse de özellikleri aynı olan düşmanlara karşı savaşmak nereye kadar? İkincisi ise Grave'e aldığınız özellikler de değişmemeye başlıyor. Yani birkaç farklı yetenekten sonra bunları güçlendirmekten ötemeye geçiyor iş. Upgrade, yani güncelleme sistemi güzel oturtulmuş. Sağlık, zırh, yetenek, silah olsun kendi tarzınıza göre yükseltebiliyorsunuz. Mesela tekli boss düşmanlara karşı daha verimli olmak isterseniz mesafe ve kurşun hasarını yükseltebilirsiniz. Boss düşmanları demişken, çok fazla değiller ama hepsi birbirinden farklı ve onlarla mücadele etmek oldukça keyifli. Oyuna da adını veren G.O.R.E, aslında her bölüm sonunda topladığınız puan. Devil May Cry gibi, yani S, A, B falan. Bu puan da beş kategoride hesaplanıyor; bitirme süresi, öldürme oranı, kalan sağlık, vuruş sayısı ve estetik, Grave'in çevresindeki düşmanları öldürürken, yani siz nişan alırken dönüşleri gerçekten çok güzel ve estetik fakat dediğim gibi bir süre sonra aynı şeyleri yapmaya başladığınız için bir esprisi kalmıyor. Ayrıca bu oyunda ölürseniz siz yeteneksiz olduğunuz için değil, oyun size gerekli ortamı sunmadığı için ölüyorsunuz. En basit örneği tren bölümü. Grave ağır ve hantal bir adam. Giden bir trenin tepesinde ne işi var? Hem her taraftan gelen düşmanları hallet hem de kafanı tünellerde falan çarpma. Zaten tüneli görüp eğilene kadar beş saat geçiyor. Bu arada, iki bölümde de Quartz ve Bunji adında iki farklı karakteri yönetebiliyoruz. Yeni bir soluk açısından hoş bir ayrıntı. Hatta Bunji ile oynamak Grave ile oynamaktan bile daha eğlenceliydi diyebilirim.

Gungrave G.O.R.E. vasatı burun farkı ile aşmış sıradan bir Hack&Slash. Keyfine, ekrandaki herkesi öldürmek için oynarsanız keyif alırsınız ama fazlasını sakın beklemeyin. Ve yine tekrarlıyorum, anime serisini muhakkak izleyin.

◆ **Rafet Kaan Moral**



KARAR

ARTI Upgrade sistemi, oyundaki tipler şahane

EKSİ Hikaye vasat, karşınıza sürekli aynı düşmanlar çıkıyor, dövüşlerde yeterli çeşitlilik yok

70

Yapım: *Sicarius* **Dağıtım:** *G-DEVS.com* **Tür:** *Hack & Slash, RPG* **Platform:** *PC* **https:**//*store.steampowered.com/app/2003050/Perseus_Titan_Slayer/*

Perseus: Titan Slayer

Onlar geliyor, Perseus öldürüyordu...

Perseus, Yunan mitolojisinin bilinen ve adından söz edilen karakterlerinden. Kendisi Gorgon kardeşlerin tek ölümlü olanı, Medusa'yı öldüren ve Andromeda'yı devasa deniz canavarından kurtaran yetmezmiş gibi bir de Mycenae ve Perseid hanedanlıkları kuran efsanevi bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Elde ettiği bu başarılar sebebi ile pek tabii mitoloji tarihinde de önemli bir yere sahiptir. Tüm bu başarı arasında en çok yılan başlı düşmanı Medusa'yı alt etmesi ile bilinir. Diğer Tanrılardan aldığı yardım ile bu başarıya imza atan Perseus, birçok dijital oyunda karşımıza çıkan, artık "tanıdık" kategorisindeki kahramanlardan bir tanesidir. Perseus: Titan Slayer isimli oyunsa tam da bu kahramanlıkları merkezine alan bir karakteri yönettiğimiz bir yapım. Bolca düşman birimi yok etiğimiz oyunda, Perseus'un hakkı verilmiş gibi duruyor. Peki, bu nasıl bir icat? Bu nasıl bir oyun?
Gerçekten de biraz zorladım. Oyuna girdiğimiz anda klasik bir Yunan askeri kontrol ediyoruz. Meğer bu Perseus'muş. Vallahi anlamadım... Oyunumuz kuş bakışı ile izometrik kamera arasında bir konumda bulunuyor ve baştan aşağıya hack & slash mekaniği üzerine kurulu. İki farklı modu var. Birisi farklı dallara sahip ve birbirini takip eden senaryo modu, diğeri de horde mode. Karakterimiz birçok RPG hack & slash oyununda olduğu gibi farklı saldırılara sahip. Her saldırı aslında bir yetenek diye düşünebiliriz. Aynı anda kullanabildiğimiz toplam altı farklı yetenek bulunuyor ve her yeteneğin de ortalama dört farklı upgradei bulunuyor. Bu yeteneklerden bir tanesi Medusa'yı alt ettikten sona kazandığımız düşmanları taşa çevirmek. Bir tanesi canımız çok azaldığında otomatik olarak yükselmesine yarayan bir yetenek, bir diğeri de AOE saldırı yapmamıza imkan sunan bir yetenek. Kalan dört boşluğu da biz dolduruyoruz. Karakterimiz seviye atladığında karşımıza seçebileceğimiz üç rastgele opsiyondan birisi çıkıyor. Misal, daha hızlı saldırı, büyü saldırılarına karşı daha fazla savunma ya da daha fazla can gibi. Bu üçlü her seviye faklı şekillerde karşımıza çıktığı için aslında belirli bir buildde karakter yaratmak imkansız hale geliyor diyebilirim. Bölümleri bitirdiğimizdeyse bir sandık açılıyor ve bu sefer üç farklı eşya grubundan birsini seçmemiz gerekiyor. Seçtiğimiz eşyalar da tamamen rastlantısal oluyor. Yani "Tier 3 bacak eşyası" diyor ama ne gibi statlar verecek bir eşya olduğunu asla bilemiyoruz. Shopkeeper sayesinde bolca eşya almak mümkün ama en değerlisi skill puanı veren parşömen. Her yeni bir tane aldığımızda fiyatı 250 gold artıyor ama olsun. Sattığı diğer objelere oranla en güçlü parça açık ara bu yetenek parşömeni. Hal böyle olunca da oyunun ilk turları bir hayli rahat geçiyor. Düşman birimleri topluluk halinde geliyor. Misal, bir bölüme daldınız diyelim, buradaki tüm düşman birimleri aynı. Belirli aralıklarla Titanlar ortaya çıkıyor ve kendilerini yok etmemiz gerekiyor. Düşman birimlerinden ufak tefek eşyalar düşse de esas fark yaratan malzemeler Titan'lardan düşüyor. Boss savaşları görece zorlayıcı diyebilirim ama karakterinizi doğru geliştirmeyi başarmış ve eşyalar konusunda da şansınız biraz yaver gittiyse işiniz çok da zor değil. Nitekim bu oyun genel hatlarıyla idare edervasat arası bir yapım. Grafikler çok ama çok çağ dışı. Düşman birimleri ve animasyonlar fazlasıyla zayıf. Yani çok fazla mobil oyun modunda ilerliyor. Kısa kısa bölümlerde ilerleme deneyimi keyifli diyebilirim ama oyunlarda detay ve içerik arayanların kesinlikle uzak durması gereken bir yapım. Sürekli ilerlemeli bir şey arıyorsanız tabii ki alıp oynayabilirsiniz ama 95 TL'ye daha iyi opsiyonlar olduğunu unutmayın.

◆ **Ertuğrul Süngü**



KARAR

ARTI Hızlı ve bağlayıcı oyun yapısı. Bitmeyen düşmanlar ve bol eşya
EKSİ Kendini tekrarlayan oyun yapısı. Sürekli aynı şeyleri yapmak

65





Yapım: *Stubby Games* **Dağıtım:** *Playstack* **Tür:** *Macera, Bulmaca* **Platform:** *PC, PS5, PS4, XS, XONE* **Web:** *www.theentropycentre.com/*

The Entropy Centre

Bırakın zaman biraz da geriye aksın...

FPS adı verilen birinci şahıs bakış açısından oynanan oyunların sadece bir türünü severim: Aksiyon barındırmayan ve bolca bulmacanın çözüldüğü oyunlar. Portal oyununu hatırlarsınız, Half-Life için yancı çıksa da çok tutuldu, çok sevildi. Bu oyunda da kimseyi öldürmüyorduk. Sadece eğlenceden kendimizden geçiyorduk. Benzerleri çıktı, çakmaları yayınlandı. İyi kötü birçok bulmaca odaklı yapımla karşılaştık. The Entropy Centre da iyi olanların kategorisine giren bir oyun. Açık konuşmak gerekirse oyunun karakterleri Aria ve konuşan silah Astra'nın Portal'dan Chell ve Wheatley'in ağır kopyası olduğunu söyleyebilirim. Lakin bu kötü bir şey olarak algılanmasın. Aria ve Astra çakma olmaktan ziyade kendi kişiliklerini oluşturmayı başarmışlar. Yani bu iyi bir şey!

Fütüristik bir ortam, bulmacaları çözmek için kullanılan sıra dışı bir silah ve bize gaz veren bir yoldaş ile ilk bakışta Portal oynuyoruz gibi gözükse de oyuna girdikçe kendi mekanikleri ve kendi tarzı olduğunu fark ediyoruz. Hayır, benzese de olur. Yani Portal harika bir oyun değil miydi?

Karakterimiz Aria kendine geldiğinde kendisini Entropi Merkezi'nde bulur. Bu merkezde ne aradığımıza dair hiçbir fikrimiz yoktur ama çok geçmeden Aria'nın burada çalıştığını öğreniriz. Son teknoloji ürünü, zamanı geri sarabilen bir silahla çeşitli deneyleri tamamlaması gerekmektedir. Hangi amaç uğruna mı? Şey, dünyayı kurtarmak gibi. Bu deneylerde de silahın yapay zekası olan Astra, şen bir ruh halinde kalmamızı sağlayacaktır.

The Entropy Centre'da olay çok basit. Odaya gir, bulmacayı çöz ve diğer kapıdan çık. Bulmacaların amacı da kilitli kapıları açmak. İlk başta elbette bir hayli kolaylar. İlerledikçe daha karmaşık bir hal alıyorlar. Dediğim gibi, bu bulmacaları deneysel bir silah ile çözüyoruz ve ateş ettiğimiz yerin zamanını geriye alabiliyoruz. Nasıl anlatsam... Diyelim gideceğiniz kapının önünde bir yıkıntı var. Ateş edin yıkıntıya ve eski, sağlam haline dönsün. Sizler de kapıdan geçin. Odalarda bulunan küpleri belirli bir sırayla belirli platformlara koymanız gerekiyor ama aynı zamanda Aria'nın da başka bir platformda olması gerekiyor. Ne yapacağız? Küpü tersten sırayla platformlara koyacağız ve ateş edip küpün zamanını geri sararak platformlara konmasını sağlayacağız. En basit anlatımla böyle. Elbette ilerledikçe zorluk seviyesi artıyor. Odalar büyüyor, etkileşime girilebilen nesneler ve engeller artıyor. Paralel olarak bizlerin düşünme ve sinirlenme süreleri de. Oyunun bulmacalarını çözmenin kilit noktası tersten düşünmek, bunu unutmayın.

Oyunun grafikleri çok hoşuma gitti. Aşırı gerçekçi değiller ama renk paletleri ve ortam dizaynları çok başarılı. Mavi, yeşil ve kırmızının bulmacalardaki kullanımı dikkat çekiyor. Lakin oyundaki bugları da inkar edemem. Daha oyunun başında meşhur silahı alırken öndeki kırmızı düğmeye bastığımda Aria'nın eli masanın içinden geçti. Bunlar önemsiz ayrıntılar sayılabilir ama peki ya küpünüz bir çıkıntıya, bir köşeye takılıp çıkarılmaz hale gelirse? En kötü ihtimal ile bir önceki kaydınızı yüklemeniz gerekecek. Astra'nın seslendirmesi ise tek kelime ile mükemmel. Esprileri ve iğnelemeleri silahın nişan kısmında oluşturulmuş smiley benzeri yüzle güzel desteklenmiş. The Entropy Centre'ı altı – yedi saat gibi bir sürede bitirebilmeniz mümkün. Tabii bulmacalara fazla kafa yormazsanız. Portal'ı sevdiyseniz muhakkak bu sevimli oyuna da bir göz atın.

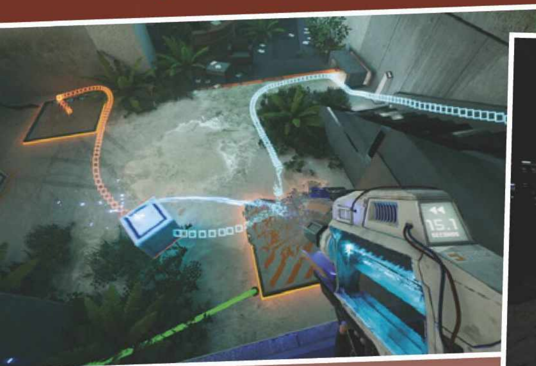
◆ **Olca Karasoy Moral**

KARAR

ARTI Bazı bulmacalar oldukça zekice. Grafikler ve özellikle seslendirmeler çok iyi

EKSİ Bazı can sıkıcı buglar

85











Yapım: Bandai Namco **Dağıtım:** Bandai Namco **Tür:** JRPG **Platform:** PS4, XONE, Switch **Web:** en.bandainamcoent.eu/tales-of/tales-of-symphonia-remastered

Tales of Symphonia Remastered

Old-skool tarzı ile Tales of Symphonia geri döndü!

Vaktiyle PlayStation 2 ve Gamecube için çıkan, sonra PlayStation 3 ve bilgisayarlar için cilalanan, akabinde PS4 ve Xbox One için bir kat daha cila atılan Tales of Symphonia tekrar piyasaya sürüldü. Açıkçası ben sevindim çünkü oynamadığım bir Tales oyunuydu ve başladıktan sonra sevimli dünyasına karşın neden vaktiyle oynamadığımı da anlamış oldum: Dövüş sistemi pek başarılı ve eğlenceli değil de ondan.

Tales of Symphonia'da ana karakterimizin adı Lloyd. Biraz havalı, biraz tembel ama arkadaşlarının güvendiği birisi. Yaşadığı dünya ise hemen her oyununda Mana adı verilen büyünün var olduğu Sylverant'tır. Bu dünyada yaklaşık dört bin yıl önce kötücül bir ırk olan Desians'larla bir savaş yaşanmış ve efsanevi kahraman Mithos, dünyanın tanrıçası Martel ile işbirliğine girerek Desians ırkını mühürlemiştir. Günümüzde ise Sylverant'ın manası zayıfladığından Desians'lar mühürlendikleri yerden kaçmaya ve insanların hayatlarını cehenneme çevirmeye başlar. Çok fazla ayrıntıya girmeden devam ediyorum. Lloyd'un arkadaşlarından olan Colette "seçilmiş kişidir" ve bir melek olup tanrıça Martel'in tekrar uyanmasına ve kötülüğün defedilmesine yardımcı olacaktır. Yaşanan olaylar neticesinde köylerinden sürgün edilen Lloyd ve arkadaşı Genis, Colette'nin melek olma yolundaki yolculuğuna katılır ve olaylar gelişmeye başlar.

Oyunun hikayesi şüphesiz en güçlü yanı. Günümüz standart JRPG oyunları gibi dallanıp budaklanan bir senaryosu var ama farkı, bu senaryonun gerçekten türe taze bir hava katması. Gerek çıktığı ilk zamanlar, gerekse şimdi Tales of Symphonia en iyi hikayelerden birisini sunmakta. Yolculuk boyunca toplayabileceğiniz karakterler, onların hayatları ve ilginç yan hikayeleri de cabası. Bunun üstüne bir de nostaljik havası eklenince hikaye bakımından keyifli anlar sizleri bekliyor olacak.

Hikayesi iyi hoş ama ardında kocaman bir "ama" saklıyor. Öncelikle grafiklerine de değinmek isterim. "Chibi" olarak adlandırabileceğimiz tarzı çok başarılı. Çok tatlı bir hava katıyor oyuna. Yine de detay seviyesi yetersiz. Aslında yetersiz demeyelim de, PlayStation 2 döneminden kalma. Elde olan cilalanmış, o kadar. Durum böyle olunca da grafikleri hem güzel hem de boş görünmekte. Kamerayı kontrol etme gibi bir durum söz konusu olmadığı için de bazen köşelerde kıyılarda görmeniz gereken şeyleri de kaçırabiliyorsunuz. Sık yaşamayacaksınız ama başınıza gelmesi yüksek ihtimal.

Gerçek zamanlı dövüş sistemini de beğendiğimi söyleyemem. Bana göre oyunun en büyük problemi de bu çünkü sıkça dövüşlere gireceksiniz. Sağdan sola ya da soldan sağa ilerleyebildiğiniz bu dövüşlerde dilediğiniz karakteri kontrol edebiliyorsunuz ama sürekli bir kargaşa havası hakim. Yan karakterler fazla vasıfsız kalıyor ve 3D olmadığı için herkes üst üste biniyor. Bazen de ekrandan çıkan eleman büyü falan yapacağı zaman kamera aniden ona geçiyor ve gereksiz anlar yaşanıyor. Çok eğlenceli bir yanı da yok. Misal Tales od Arise'da da gerçek zamanlı dövüşler mevcuttu ama eğlenceliydi ve çeşitli kombolar gerçekleştirebiliyordunuz. Oyunun 2003 çıkışlı olmasından olacak ki dövüşlerde çeşitlilik de yok. Saldır geç ve maalesef tat vermiyor.

Tales of Symphonia çok derin bir hikayeye sahip fakat tıpkı Lloyd'un arkadaşları için verdiği mücadele gibi sizler de hikayenin keyfini çıkarmak için kontrollerle mücadele ediyorsunuz. JRPG tarzını seviyorsanız bir şans verin. Kim bilir, belki dövüşlerde benden başarılı olursunuz.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Grafiksel olarak çok tatlı. Hikayesi ve karakterleri sizi anında sarıyor

EKSİ Grafiksel olarak tatlı olduğu kadar da detaydan yoksun. Kamera açıları bazen sıkıntı. Dövüş sistemi pek başarılı sayılmaz

72









Yapım: *Strelka Games, Yonder* **Dağıtım:** *A List Games* **Tür:** *Aksiyon* **Platform:** *PC* **Web:** *strelkagames.com/hell-is-others-coming-soon*

Hell is Others

Bu şehirdeki kan, damarımdakinden daha yakın bana

Öyle bir ekonomi ki, kan her şeyden değerli. Her şeyi besleyen şey kan. Kan bir para birimi değil, para biriminden daha değerli. Evet, kasvetli bir Century City'de hayatta kalmaya çalışan Adam Smithson ve onun hikayesini eşelediğimiz Hell is Others'a hoş geldiniz.

Tepeden bakış PvPvE, yani hem yapay zeka hem de diğer oyunculara karşı savaştığımız türe ait oyunun sizi ilk yakaladığı yer sanat tasarımı oluyor. Menü müziği bile oyunun temasına dair tonları net bir şekilde hissettiriyor. Şehrin karanlık ve tehlikesini ilk andan benimsiyorsunuz. Oyunun yarısını geçireceğiniz yaşadığınız daire, küçük ve korkunç bir mahallenin ortasında. Komşular da pek komşu gibi değil. Daireye ilk adım attığınızda yapabileceğiniz şeyler oldukça sınırlı. Ancak sonrasında bu alanı geliştirmek ve değiştirmek için opsiyonlarınız artıyor. Şehirde birileri için "Fixer" olarak görev yaptıkça, o insanlarla tamamen çıkara dayalı bir ilişkiniz oluyor. Genel olarak şunu getir – bunu götür gibi görevler olsa da oyunun temposunu çok düşürdüklerini söyleyemem. Görevler yaptıkça da o insanlar ile şehirde iletişime geçebiliyorsunuz. Dairenize geliştirmeler yaptıkça hem bonus kazanıyorsunuz hem de bazı şeyleri üretebilir hale geliyorsunuz. Özellikle mermi üretimi en kritik araçlardan biri. Diğer birçok şey gibi, mermi üretimi de kana doğrudan bağlı.

Ayın öteki yüzünde şehre indiğiniz ve çıkış yapmanız gereken 'raid'ler var. Hell is Others'da an itibariyle tek bir haritamız var. Şehre indiğinizde 12 dakika içinde geri dönmelisiniz. Haritanın içinde bazı şeyler değişse de genel yapı aynı. Harita, yapılar dışında bilinmeyen 'şeyler' (oyun da "things" diyor bunlara), yani diğer insanlar ve canavarlardan oluşuyor. Çıkış yapamadığınız durumda, cebiniz dışında envanterinizde ne varsa kaybediyorsunuz. Kaybetmediğiniz tek şey ise Miss Rosebud adı verilen altıpatlarınız.

Çatışmalarda kaybettiğiniz canı, yiyecek ve sağlık kitleriyle toparlamanız mümkün. Ancak tıkınmanın bir sınırı var, canınızın altındaki sarı bar dolduğu zaman daha fazla yemek yiyemiyor, dolayısıyla canınızı yenileyemiyorsunuz. Farklı yemekler farklı etkilere de sebep oluyor. Doygunluk barını yenilemenin tek yolu uyuyup günü ilerletmekten geçiyor. Günü ilerletmek aynı zamanda hikâyeyi de ilerletiyor ve çürüyebilecek şeyler çürüyor.



Ses, Hell is Others'da önemli bir yer tutuyor. Etrafınızdaki canlılar ses çıkarıyor, eğer rakip bir oyuncu varsa kalp atışı duyuyorsunuz. Hareketliliğin yüksek olması, bu noktada işinize yarayabiliyor. Eğer çatışmak istemiyorsanız, bir şekilde kaçış yapmanız mümkün.

Son eklenen bir güncelleme ile eklenen silahların dayanıklılığı ve yine haritada bulduğunuz, karaktere kalıcı geliştirmeler sağlayan ilaçların zehirleme mekanikleri eklenmiş de olsa, bu konularda gelişime açık yerler var. Neticede nadir bulunan bir silahın birkaç raid sonra kullanılamaz olması kimseye çok makul gelmiyor.

Hell is Others, kendini fena bir yerde tutmuyor, ancak çok kırılgan bir yapısı var. Minimum oyuncu bulmayı şart koşması, az olanları da haliyle dengesiz eşleştirmesi ile yazının yazıldığı tarihte 24 saatlik maksimumu 23 kişi olan bir oyundan bahsediyoruz. Maalesef, an itibariyle bu şehrin kalbi atmıyor ve elektroşok için çok vakti yok.

◆ **Mehmet Nalçakan**

KARAR

ARTI Atmosferi çok başarılı. Karakterler ve diyaloglar iyi yazılmış. Acımasız ancak zevkli

EKSİ Oyuncu sayısı. Eşleştirme sistemi. Güncellemeler kan kaybettiriyor

60

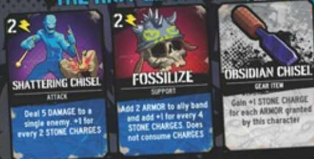


Yapım: *Big Blue Bubble* **Dağıtım:** *Big Blue Bubble* **Tür:** *Kart Oyunu* **Platform:** *PC* **Web:** *bigbluebubble.com/home/games/power-chord/*

Power Chord

Canım sağ yanağını döner misin, bir fa diyez vereceğim.

Müzik ile dayağın birleştiği Power Chord'a hoş geldiniz. Eğer deste oluşturma oyunlarından hoşlanıyorsanız, müziğin bir parçası olduğu Power Chord sizde kanaati yüksek bir oyun olabilir. Bakalım bu kanaati ne kadar kullanmamız gerekecek?
Bir takım kötü giden olaylar sonucu dünyayı iblisler basıyor. Biz de pompalı tüfek, ağır makinalı tüfek gibi şeyler yerine gitarımızı elimize alıp, bu iblislere karşı müzik yapıyoruz. İki paragrafta da müzik dememe bakmayın, oyunun müzik ile tek ilgisi konsepti. Yine bu sayıda incelediğimiz Hi-Fi RUSH gibi müziğin ön planda olduğu bir durum yok. Müzik konseptini biraz açayım, yönettiğiniz grubun dört elemanı, davul, bas gitar, elektro gitar ve solist olarak ayrılıyor. Grup üyelerinin elektro gitar dışındaki elemanları destek rolüne daha yakın. Her turun başında elinize verilen kartlar var ve bu kartlar grubun elemanlarına özel ayrılıyor. Oyun mekaniklerinde yeni bir kıta keşfettiğimizi söyleyemem. Maksimum enerjiniz kadarıyla, düşmanın da yapacağı hamleye göre en mantıklı stratejiyi belirlemeniz gerekiyor. Hamle için süre sınırınız yok. Karakterlerinizin özellikleri çok geniş bir alanda sinerji yaratsa da çalışan bir iki tekniği bulduktan sonra farklısını aramıyorsunuz. En azından ben, elektro gitaristim Grimnir'e her olumlu etki aldığında +1 can veren bir 'relic' bulduktan sonra, karakterin ne kadar kırıldığını da birinci elden denemiş oldum.
Düşmanlar ise başta çeşitli gibi bir illüzyonda olsa da maalesef durum pek öyle değil. Düşman tiplerinde kimin ne yaptığını hatırlamak zor, zaten bu yüzden düşmanların üstüne geldiğinizde oyun size açıklamaktan geri durmuyor. Bir süre sonra sadece gelecek hasara bakıyor oluyorsunuz.
Dövüşler bittiğinde bir miktar para kazanıyorsunuz ve destenize kart ekleme şansınız oluyor. Bu kartların hepsi işe yarar değil maalesef. Özellikle ilk birkaç döngüde (niye döngü dediğimi ileride açıklayacağım) doktor rolündeki karakterim çok pasif kaldı. Hatta yanlış verdiğim bir karar sonucu davulcunun bir kartını da elektro gitaristime vererek sorumluluğu iyice tek adama yüklemiş oldum. Tek karaktere yoğunlaşmak daha makul çoğu zaman.
Dövüşmediğimizde ne yapıyoruz peki? Haritada seçtiğimiz yola göre rastgele bir karşılaşma, dükkân, ganimet, dövüş, dinlenme gibi seçeneklerimiz oluyor. Eğer gittiğiniz yol ikiye bölünüyor ise seçim şansınız var. Dükkanlarda kart alma veya destenizdeki işe yaramaz kartları yakarak yok etme şansınız var. Dinlenme alanlarında ise üç seçeneğiniz bulunuyor. Grubun hepsini toplam canının %30'u kadar, bir üyeyi tamamen veya ölü bir grup üyesini %50 canla canlandırabiliyorsunuz. Bazı kartları oyun içerisindeki çeşitli başarımları tamamlayarak elde ediyorsunuz.
Bir harita bittiğinde boss dövüşüne giriyorsunuz. Boss dövüşleri zorlu, ancak tek deneme geçtiğim oldu. Bir haritayı tamamen bitirdiğinizde ölüleriniz canlanıyor, herkes tam cana yenileniyor ve tüm grubu etkileyen bir relic seçebiliyorsunuz. Normal relic'leri her grup üyesi dört adede kadar taşıyabiliyor ve aralarında değişim mümkün değil. Hatta yanlış bir relic verdiğinizi düşünüyorsanız yeni bir relic kazanana kadar alternatifiniz yok. Ölmeniz durumunda ise, hikâye anlatıcımız zamanı geri alıyor ve döngüyü tekrar başlatıyor.
Power Chord, farklı bir tat olsa da türe yeni bir şey katmıyor. Mevcut halindeki denge problemleri ve tekdüzeliğini aşmak için, kendilerinin de saygıyla andığı türdeşlerine biraz daha çalışabilir. ◆ **Mehmet Nalçakan**

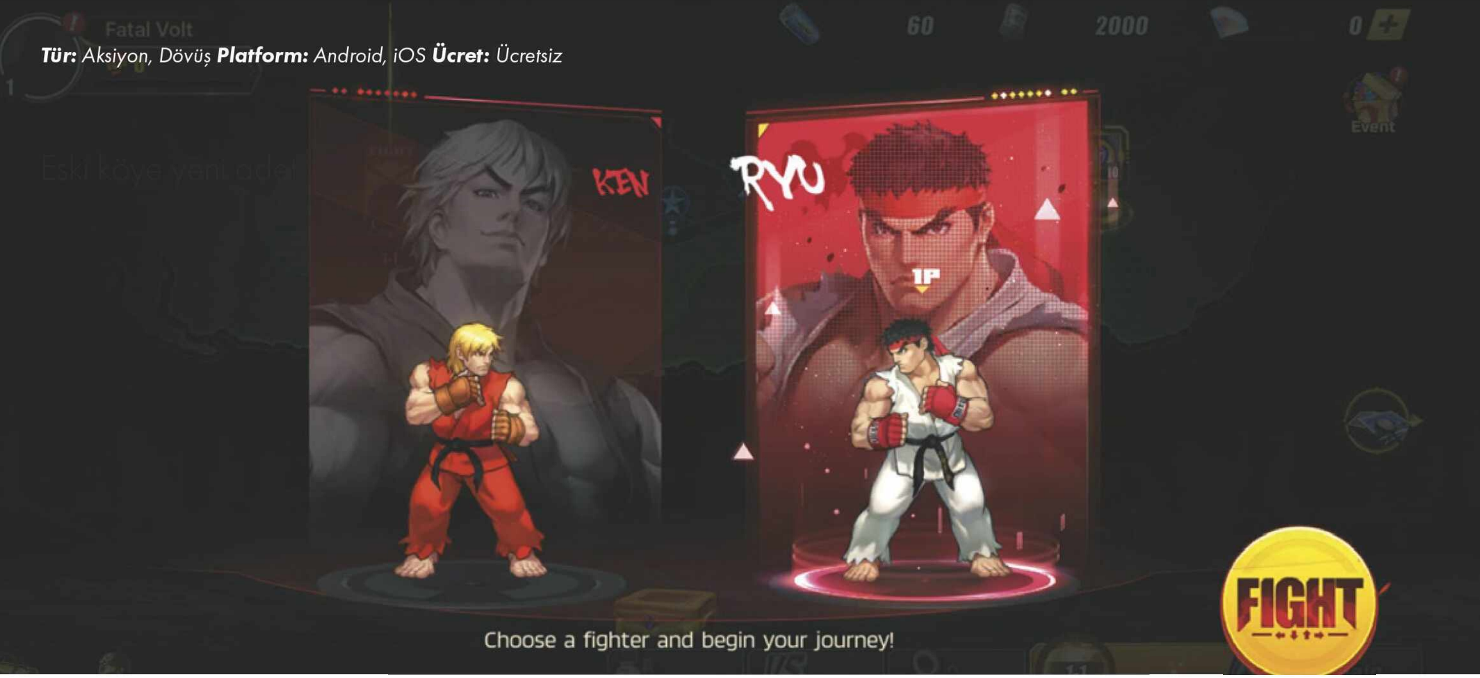


KARAR

ARTI Tema olarak başarılı. Çizimler detaylı ve kaliteli. Öğrenmesi eğlenceli
EKSİ İçerik olarak tatmin etmiyor. Tekdüze hissini aşamıyor. Denge problemleri mevcut

60

Tür: *Aksiyon, Dövüş* **Platform:** *Android, iOS* **Ücret:** *Ücretsiz*



Street Fighter: Duel

Eski köye yeni adet

Benim zamanımda atari salonu kültürü vardı. Şimdiki internet kafeler gibi düşünün. Tek bir farkla! O zamanlar bizler, jeton alıp Street Fighter oynamak için sıraya girerdik. Oyunu bilen abilerimizi izler, oyunu öğrenmek için tüm taktikleri beynimize kopya ederdik adeta. İşte Street Fighter ile ilk tanışmam bu zamana denk gelir sevgili okur. Sonrasında bu oyunun filmi bile çıkmıştı. O da ayrı bir macera. Şimdi de Street Fighter Duel biz oyunculara sunuldu. Biz de bir bakalım dedik.

Street Fighter Duel aslında beklediğimiz, haritalarda dövüşüp level atlayacağımız bir oyun değil. Bu oyunda daha çok diğer dünya savaşçıları ve haydutlarından oluşan sonsuz bir kaynağı alt etmek için bir kadro kurmaya çalışacağız. Marvel Şampiyonlar Turnuvası gibi yani, evet çok tanıdık. Nostaljik tüm karakterlerimiz burada ve hepsinin dövüş stilleri farklı. Burada karakter olarak bu özellikleri harmanlayıp stratejimizi hazırlamamız gerekli. Sadece ses kısmına biraz takıldım, biraz sonra bu konuya değineceğim.

Oyuna ilk başladığınızda serinin ilk ana figürleri olan Ryu ve Ken arasında bir seçim yapmanız isteniyor. Hikâyeye bir eksisi ya da artısı bulunmuyor. Capcom'un muhtemelen bunu, sanatsal bir nostalji olarak sunduğunu düşünüyorum. Aramızda az tartışmazdık zamanında hangisi daha iyi diye. Bence güzel bir ayrıntı olmuş.

Oyunun temel amacı kadronuzu güçlendirmek. İşte, bu kadro oluşturmada RPG mekanikleri devreye giriyor sevgili okur. Yani ne kadar güçlü ve karakter özellikleri sağlam bir ekip oluşturursak PvP tarafında o kadar yenilmez olabiliyoruz. Stratejimizi de bahsettiğim bu karakterlerin özelliklerine göre kuruyoruz. Bu bahsettiğim dövüşlerde bir tane de yedek karakteriniz olacak. Bu yedek meselesi çok önemli zira yedek karakterinizin güçlerini ve kombo yeteneklerini dövüş alanına sokabiliyorsunuz.

Bu formatta vakit geçirmek istemediğinizde ise birçok oyun modu sizleri bekliyor. Çevrimiçi olarak diğer takımlara karşı savaşmanıza izin veren VS Arena, düşman gruplarıyla savaştığınız Supreme Fist modu, öğeler için küçük yan görevler yapmak üzere karakterleri yerleştirebileceğiniz Bounties gibi oyunu keşfetmenizi ve bulmacaları çözmenizi sağlayan seçenekleriniz var. Bunlara da bir göz atmanız çok önemli.

Pek çok oyundan aşina olduğunuz üzere Street Fighter: Duel oyununda da arkadaşlar edinmeye ve gruplara dahil olmaya çalışacaksınız. Ayrıca günlük-haftalık görevlerin de sıkı takip edilmesi gerektiğini söyleyebilirim.

Grafik ve tasarım göreceli olarak güzel olmuş. Fakat ses kısmı pek hoşuma gitmedi. Karakterlerin ve oyun müziklerinin ses tasarımları yavan kalmış. Oyuna başladığınız İlk birkaç saat içerisinde canınız sıkılabilir zira bu türde bir oyun oynamadıysanız aslında olağanüstü basit tutulmuş mekanikleri yabancılayabilirsiniz. Bu öğrenme ve tanıma aşamasında gördüm ki oyun kendini dövüş mekanikleri ve stratejiler hususunda çok tekrara sokuyor. Ancak yavaş yavaş kilitleri açmaya başladığınızda kendinizi bir adım daha özgür hissedebiliyorsunuz. Street Fighter adını duyup merak ederseniz, bir göz atın derim.

◆ **Bülent Gürler**





75



Tür: *Spor* **Platform:** *iOS, Android* **Ücret:** *Ücretsiz*

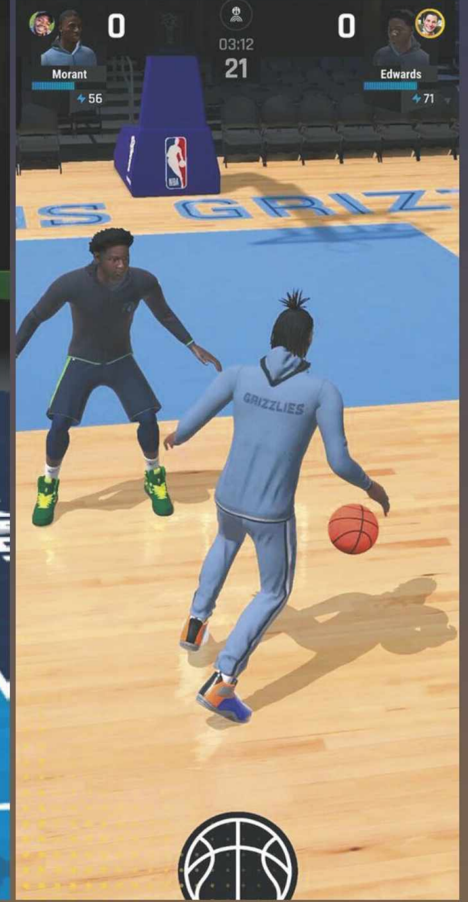
All World

Basketbolun evine hoş geldiniz.

Ben küçükken mahallemizde küçük bir basketbol sahası vardı. Okul dönüşünde, tatilde soluğu o küçücük sahada alırdık. Ha! Bir de sabaha karşı, televizyonda NBA maçlarını takip eder, sınıfımızda izlediğimiz maçın en önemli anlarını anlatırdık. İşte Niantic, nam-ı diğer Pokemon Go geliştiricisi, bu basketbol sevdamızı mobil ekranlara getirmiş.
Sevgili okur, bu oyunda amacımız seviye atlamak ve seviye atladıkça da NBA yıldızlarının kilidini açmak olacak. Hedefimiz bu. Team Profile menüsüne sık sık geleceksiniz. Bu menüde takımınızın ilerleyişini görebileceksiniz. Mesela kazandığınız krediler, tüm istatistikleriniz ve görevleriniz burada olacak. Bu sebeple önemli bir yer. Takımınızın soyunma odası gibi düşünün. Burada günlük görevlere bir parantez açmak istiyorum. Eğer bu görevlerinizi takip ederseniz, seviye atlamak ve NBA oyuncularının kilidini açmak daha kolay olacaktır.
Oyunu yüklerken en sevdiğiniz NBA takımını seçerek bir kullanıcı adı oluşturuyoruz ve ardından kısa bir eğitimden sonra sahalara çıkıyoruz. Oyunda maç kazandıkça para, XP ve diğer oyun içi öğeleri de toplamaya başlıyoruz. Oyun içi öge derken, giysilerimizden bahsediyorum. Giysi deyip geçmeyin zira oyuncunuzun istatistiklerini artıracağı ve oyuncular arasında ücretsiz olarak değiştirilebileceğiniz önemli kazanımlardır. Oyunun ticari kısmı daha çok makyaj dediğimiz ögelerde bulunmakta. Bazı önemli markaları ve etkilerini de burada göreceksiniz.
Kısaca oyunun menüsüne bakalım. Seçeneklerimiz My Team, Arena Tournaments, Shop, My Bag ve Campfire. My Team, ekibinizin halini, mevcut oyuncularımızı listeleyen bölüm. Arena Tournaments, sınırlı süreli açılan turnuvalar, bunlar etkinlikler ve etkinliklerin sonunda kazanacağımız ödülleri listeliyor. Yalnız, her turnuvaya katılırken belirli bir kredi harcamanız gerektiğini de unutmayın lütfen. Shop bölümünde tahmin edeceğiniz üzere oyun içerisinde satın alabileceğimiz paketler bulabileceksiniz. My Bag'i talep ettiğimiz veya satın aldığımız kaynakları, ögeleri koruyan alan olarak düşünün. Tabii bunun bir sınırı da var. 100 öğeye kadar hakkımız var ancak bu rakam yükseltilemiyor, bilginiz olsun. Campfire ise, dünyada online olan tüm oyuncular ile konuştuğumuz, tartıştığımız bir yer. Bir nevi sosyalleşme alanı. Sıkıldığınızda buraya girmenizi tavsiye ederim. Oyun ile ilgili bir çok bilgi ve kişiye ulaşabileceksiniz.
Oyun mekaniklerinden bahsedersek, oyuncumuzu basit kaydırmalı kontrollerle kontrol edip, smaçlar veya uzun mesafeli şutlarla basket atmak için rakiplerden kaçmaya çalışmak. Savunma hareketi ise otomatik olduğundan, bizim yapmamız gereken sadece topu çalmak veya bir şutu bloke etmek.
Oyun grafiklerine baktığımızda, mobil platform için mükemmel olduğunu söyleyebilirim. Buna rağmen herhangi bir sorun yaşamadan akıcı bir şekilde oynanması keyifli bir durum. Birebir maçlarda fazla beklemeden oyuna girmeniz ile hanesine bir artı daha yazdıran All World, bizlere eğlenceli bir deneyim sunuyor arkadaşlar.

◆ **Bülent Gürler**







92



Tür: *Strateji* **Platform:** *iOS, Android* **Ücret:** *Ücretsiz*

Base of War

Sonunda, dünyanın sonuna geldik!

Evet, dünyanın sonu sevgili okur! Siz bu satırları okurken, belki de yeni yeni depremin yaralarını sarmaya başlıyor olacağız. Belki de izlediğimiz haberler; yerini bir nebze daha güneşli günlere bırakıyor olacak. Temennimiz bu yönde. Şimdi sizleri, karanlık bir dünyanın başlangıcına götüreceğim.

Atom Games'in önemli projelerinden biri olan Base of War nihayet parmaklarımızın ucunda artık. Şimdi yeryüzüne dönüp, uygarlığımızı yeniden inşa etme vakti. Gelin, yeni dünyamızın alt yapısını oluşturmak için neler yapabiliriz, bir bakalım. Önce, bir başkan, bir yardımcı ve bir de istediğimiz bir hayvan türünü seçeceğiz. Sevimli dostlarımız olmazsa olmazdı zaten. Bu seçilenler, yeni medeniyetimizi inşa ederken bizlere yardımcı olacaklar. Gerçek zamanlı savaşlar ve diplomatik kararlar alacağımız haritamızda, bize yol gösterecek ve fikirlerini beyan edecek bir danışmanımız var. Hiç gözünüz korkmasın, çünkü menümüz tamamen Türkçe. Aslında en başta bunu bir tutorial olarak düşünebilirsiniz ve bize yeni yapacağımız binalar, fabrikalar ve yapacağımız savaşlar hakkında öğretici bilgiler verecek. Aman bunları dikkatli dinleyin. Sonra kendi kararlarınızı kendiniz vereceksiniz. Ne kadar hızlı aksiyon, o kadar güvenli yönetim. Mottonuz bu olsun.

Ana ekrana kısaca baktığımızda; sol üst tarafta danışmanımız var. Yani her an elimizin altında. Bizlere rutin olarak görevlerimizi hatırlatacak. Sol alt bölümde ise, hareket merkezimizi göreceksiniz. Burada meydana gelen olaylar hakkında vereceğimiz kararlar ve bazı lojistik askeri konular yer alıyor. Son olarak ittifak sisteminden de bahsedecek olursak, kurduğunuz medeniyetin ayakta kalması için çok önemli bir seçenek olacak sizin için. Base of War, 4,5 yıllık geliştirme sürecinin hakkını vermiş bir mobil yapım olmuş. Kendine özgü bir çok mekanik barındıran ve tüm bunları gerçek zamanlı strateji potasında eritmeyi başarabilmiş bir oyun.

85

◆ **Bülent Gürler**







Tür: *Macera* **Platform:** *iOS, Android* **Ücret:** *Netflix ile ücretsiz*

Valiant Hearts: Coming Home

Savaşın acıklı tarafı artık cebinizde...

Vay be, ilk telefon oyunu incelemem Netflix'in üyelerine bedava sunduğu bu oyun oldu. Kendisi çok severek oynadığım Valiant Hearts: The Great War'un devam oyunu. Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi, birkaç farklı karakterin – farklı hayatın Birinci Dünya Savaşı sırasında yaşadığı acımasızlıklar bizlere sunulmakta. Yeri geldiğinde bulmaca çözerek yeri geldiğinde ise bir platform oyunu gibi hedefe ulaşmaya çalışıyoruz. Oyun esnasında bizlere birinci dünya savaşı hakkında sunulan dokümanlar da güzel bir dokunuş olmuş. Misal, Siyahi insanların sırf ırkçılığa maruz kalmamak ve Amerika'yı ne kadar sevdiklerini gösterebilmek için orduya katılmaları, buna rağmen orduda bile yerlerinin ayrı tutulması son derece acıklı bir hikaye. Valiant Hearts: Coming Home, telefonda rahat oynanmasına karşın büyük bir ekran gerektiriyor arkadaşlar. Hem belgeleri kör olmadan okuyabilmek adına, hem de ekranda basmak istediğiniz yerlere ilk seferde basabilmek için. Özellikle savaş hakkında belirli bilgiler veren merak uyandırıcı belgeleri 5.5" inç telefonda okumak bayağı bir zor. Resim büyütürmüşçesine zoom işlevi de olmadığı için gerçekten işkence. Keza yerden bir nesneyi almak için de birkaç defa basmak zorunda kalıyorum. Ha, eski telefon modellerinde de (4-5 senelik) rahatça oynanabildiğini de belirteyim. Herhangi bir kasma, donma yahut açmama gibi bir durum söz konusu değil. Küçük telefonlarda teknik olarak sıkıntı yaşamayı bir kenara koyarsak ilk oyunun tadını aynen verdiğini söyleyebilirim. Oyunun başından çalan duygusal müzik bile sizleri çekip götürmek için yeterli. Bu tatlı oyunu Android ve iOS üzerinden oynayabilmeniz mümkün.

◆ **Rafet Kaan Moral**





87



En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. Traffic Rider
2. Frozen City
3. Project Makeover
4. Love Paradise
5. Gardenscapes

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Aylık Distopya
3. Earn to Die
4. Plague Inc.
5. Başkanlar



En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

1. Stumble Guys
2. Piano Fire
3. Roblox
4. Subway Surfers
5. Bullet Stack

En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. GTA: Vice City
3. Earn to Die
4. Shadow Knight
5. GTA: San Andreas



Tür: Arcade **Platform:** iOS, Android **Ücret:** Ücretsiz

93

Darts of Fury

Dart oyununun aşk'a bürünmüş hali!

Bir tatil kasabasında öğrenmiştim dart oyununu. Hatta üçüncülük bile kazanmıştım. Tabii ki amatör olarak hatıralarda kaldı. Ta ki, Dart of Fury karşıma çıkana kadar. Hemen tozlu raflardan dart oklarımı çıkardım ve hedefe yöneldim. Bakalım nasıl olmuş!

Dart of Fury oyunu, PVP multiplayer temelli sevgili okuyucu. 2017 yılında oyun raflarında yerini alan oyun, en son güncelleme ile adeta dart severlerin kalbinde taht kurmuşa benziyor. İnanın dart oyunu ile ilgili uzaktan yakından bir ilginiz yoksa dahi, bu oyunla fikriniz değişebilir. Önce basit kurallarından bahsedelim. Herkesin 101 puanı var. Bu puanı sıfıra indiren kazanır. Tabii ki atacağınız dartlarla hedefte bulunan sayıların istediğiniz orantıda olması kaydıyla. Ne demek istiyorum? Puanınızı indirdiniz ve sıfıra gelmenize 4 puan var. Hedefte o 4 puanı bulmanız çok önemli. Diyelim hedefte 10 puana denk geldi. Ve hemen 4 puanınıza 10 puan daha ekleniyor ve siz yeniden 14 puandasınız. Bu son vuruşlarda heyecan öyle bir artıyor ki anlatamam.

Oyun Türkçe bu arada. Grafikleri de gerçekten çok güzel. Bir de, ipucu olarak şunu söyleyebilirim; dartınızı tüyünden tutun da, ağırlığına kadar çok iyi geliştirmeniz gerek. Kendinize güveniyorsanız sizleri oyuna beklerim.

◆ **Bülent Gürler**

Tür: Dövüş **Platform:** PC, iOS, Android **Ücret:** Ücretsiz

Flash Party

Biraz da dövüş oyunu oynayalım!

XD Entertainment tarafından geliştirilen bir oyun Flash Party. Kendisi tam bir dövüş partisi. Kanlı olmayan ama oyuncuları canlı tutan bir oyun olmuş. Mobil oyuncular bilir. Dövüş oyunları denince Smash Bros, Multiversus gibi oyunlar vardır. İşte bu adı geçen oyunlara oldukça benziyor Flash Party.

Oyun ilk çıkışını yaptığında yaklaşık 20 tane dövüş kahramanı vardı ama en son güncelleme ile daha fazla karaktere kavuşmuş olduk. İlk olarak işte bu kahramanlardan bir tanesini, stratejimize ve beğenimize göre seçerek başlıyor ve bir tutorial ile karşılaşıyoruz. Dövüş mekanikleri bazı oyunculara farklı gelebilir, kesinlikle bu bölümü atlamayın derim. Ekran şeması gayet kolay. Kontroller de tamamen oyuncu dostu diyebilirim. Ama alışmanız gerekli. Oyunun arenası dövüş mekaniklerinin kullanılması açısından biraz küçük gibi geldi bana. Mesela, dövüş kombolarınızı yaptığınızda kısa bir zaman sonra kendinizi arena dışında bulabilirsiniz. Bu sizde kısa bir süre sonra bıkkınlık oluşturabilir. Tek çare öğrenim alanını başarı ile geçmeniz.

Oyuna günlük girdiğinizde; potansiyel ödüller, madeni paralar, özel sandıklar sizi bekliyor olacak. Günün sonunda hız ve aksiyon arayanlar mutlu olacaktır. Karakter havuzunun biraz daha genişlemesi, yeni gelecek güncellemeler ile birlikte daha uzun soluklu oyunlara yelken açacak gibi duruyor.

◆ **Bülent Gürler**





81

HALA OYNANIR MI?

GENIRWIN

Sene oldu 2023. İkinci Dünya Savaşı'nı anlatan tonla oyun çıktı bu seneye kadar. Ancak bizim gibi dinozorlar için en unutulmaz olanlardan birisi hiç şüphesiz Call of Duty 2'dir. 2005'te bizlerle buluştuğunda hem tek kişilik muhteşem senaryosu hem de çok oyunculu modu ile fazlasıyla keyifliydi. Bakalım aynısı 2023 için de geçerli mi?

CALL OF DUTY 2

Çıkış Yılı: Ekim 2005 Yapım: Infinity Ward Platform: PC, Xbox

LEVEL Notu:90/100 (LEVEL #107)

Yok arkadaş, benden adam olmaz! Bunca sene geçmiş, yeni oyunlar oyna değil mi? Ama yok ben bozuk saat gibi hep aynı yerde durayım, durayım ki ne kadar ihtiyarladığımı da unutmayayım! Hayır kendim durduğum yetmiyor, arkadaşlarımı da yanıma çekiyorum! Geçen ay Kürşat'a dedim ki bırak bu ay CoD2 yazayım. O da gaza gelip oynamaya başlamış hemen. Yahu arkadaş hadi ben bir halt ettim, sen niye ortak oluyorsun? Hakan Abi de yakında başlarsa şaşmam bu furyaya. Seni de çekeceğim yanıma, yaşasın kötülük!

İşin şakası bir yana gerçekten aradan geçen onca zaman sonrasında dönüp eski oyunları oynayıp bir de üzerine keyif alınca kendimi sorgular oldum. Acaba gerçekten oyun güzel mi, yoksa nostaljik hislerim beni ele geçirip objektif bir yorum yapabilmemi engelliyor mu? Bu sorunun cevabını Kürşat verecek. Neticede onca işinin arasında CoD2'yi kendisine de oynattım. Böyle de pis bir herifim işte!

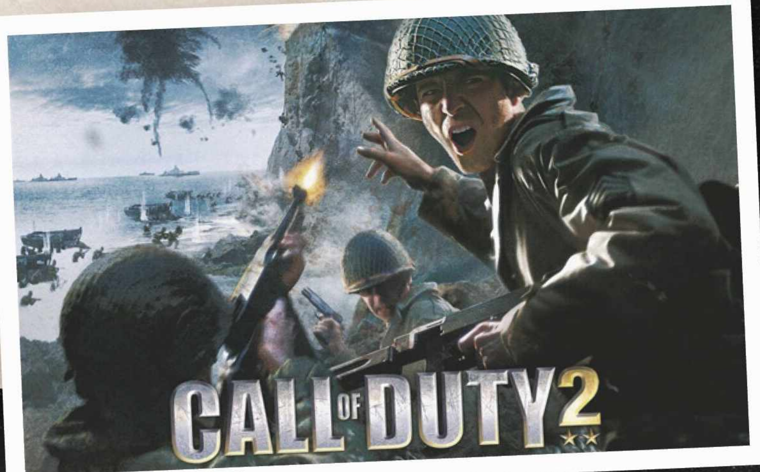
Oyunla ilgili en büyük sorunum, NVIDIA'nın yeni nesil ekran kartlarında çoğu kişinin karşılaştığı mikro yırtılmalar. Eski CoD oyunlarının neredeyse tamamına yakınında karşılaştığım bu sorun, CoD2'de de yakamdan düşmedi. Kürşat ise benden biraz daha şanslı, sadece iki kez oyundan atma sorunu yaşamış. Ufak tefek teknik sorunlar dışında bu noktada büyük sıkıntılar yaşamadık yani.

CoD2, hatıralarımda kaldığından da güzelmiş açıkçası. O zamanki gençliğimden midir bilmem ama dinozorlaşmış halimle oyunu yeniden bitirdiğimde bazı şeyleri daha net gördüm. İkinci Dünya Savaşı konusunda ciddi bir araştırma ve bu araştırmanın doğru bir şekilde oyuna entegre edilmesi noktasında inanılmaz güzel bir iş ortaya konulmuş. Almanların savaş taktiklerinden tutun, oynanabilir üç milletin silahları, üniformaları, konuşma şekilleri de bir o kadar başarılı. Özellikle dramatik bir anda askerler arasındaki bağrışmalar insanı bu yılda bile gaza getirme noktasında son derece etkileyici. Bölüm tasarımları açısından da CoD2, 2023'te hala başarılı bulduğum bir oyun oldu. Sovyetler ile oynadığımız ilk bölümlerdeki şehirlerin tasarımları ve şehir içi savaşları, İngilizler ile Kuzey Afrika çöllerinde tank sürdüğümüz, topçu atışlarını yönlendirdiğimiz bölümler ve nihayetinde Amerikalıların Du Hoc Çıkarması ile başlayan uzun muharebeler. Hangi birini sayayım. Savaşın büyük bir yıkıma neden olduğu her bir yer ve muharebe o kadar güzel oyuna aktarılmış ki gerçekten şu dönemde bile şahane. Yine de 2005'in bir oyununu 2023'ün grafiklerine sahip bir oyunuyla kıyaslamak da haksızlık olur. Neticede ne kadar başarılı olursa olsun yıllar hiçbir oyuna acımıyor.

Oyunla ilgili anılarımı zorladığımda yapay zekasını çok beğendiğimi hatırladım. Bunu biraz dikkatli incelediğimde yapay zekanın her ne kadar o dönem için merminin geldiği yöne yönelme, siper alıp dikkatli atışlar yapmaya çalışma gibi seçimler yaptığı dikkat çekse de o kadar da muhteşem bir iş çıkardığı söylenemez. En zor zorluk seviyesine bile aldığımda bu durumda büyük bir değişiklik olmuyor maalesef.

CoD2'ye dair diğer bir anım ise multiplayer'da geçirdiğim saatler. Arkadaşlarla beraber başından kalkmadan oyun oynama rekorları kırdık sayısız kere. Yalnız kötü haber eğer oyunu alırsanız multiplayer oynayabilecek hiç kimseyi bulamayacaksınız. Ancak yine de tek kişilik senaryonun güzelliğinden ötürü CoD2, 2023'te bile halen alınıp oynanabilecek bir oyun.





AKILDA KALANLAR

The Battle of Pointe Du Hoc

CoD2'nin her bir bölümü birbirinden güzel detaylara sahip. Açılışta Almanların sığındığı bir binayı havaya uçurmamızla bile muhteşem başlıyordu bu detaylar. Ancak yine de ABD bölümlerinin ilki olan sarp kayalıklardan oluşan Du Hoc Sahili'ne halatlarla ulaşmaya çalıştığımız bölüm, oyunun en akılda kalan görevi bana sorarsanız.



Silah Çeşitliliği

CoD2'de tasarımcıların silahların tasarımlarına ve çeşitliliğine büyük bir önem verdiği hemen göze çarpıyor. Her birinin tasarımının aslına sadıklığı, vuruş hissiyatı ve kullanımının kendine haslığı çeşitliliği hala hissettiriyor. Hele de Almanların, ilerleyen büyük asker gruplarını hızlıca imha edebildiği MG42'ler bugün bile tüm canlılığıyla oyunda duruyor.



Atmosfer

Oyunun atmosferinin oldukça başarılı olduğunu yazıda da söyledim, bir kez daha söylüyorum. İkinci Dünya Savaşı'nı 2000'lerde en doğru yansıtan oyun bile olabilir CoD2. O kadar iddialıyım bu konuda. Savaşların cereyan ettiği mekanların modellemesi 2023'de bile ne kadar köşeli de olsa güzel.



Multiplayer

CoD2'nin daha önce de bahsettiğim üzere en önemli artılarından birisi çok oyunculu modunun verdiği keyifti. Dolayısıyla zamanında uzun vakitler harcadığım bu mecrada şu anda yeller estiğini görmenin kalbimi ne kadar kırdığını siz de tahmin edebiliyorsunuzdur. Olsun be eski dost, unutmadık seni!

Blitzkrieg

İkinci Dünya Savaşı'nda Almanların, Avrupa'nın neredeyse tamamını işgal etmesini sağlayan taktiği Blitzkrieg'ti. CoD2'de ise bu taktiğin yoğun bir şekilde kullanıldığı oyuncuya hissettirilmek istenmiş. Özellikle oyunun ilk bölümlerini oynarken Alman tankları sık sık önümüzü keserek kendilerini imha etmemizi bekliyordu.



Sniper Görevleri

İkinci Dünya Savaşı'nda önemli etki bırakan bir başka olay sniper savaşlarıdır. Bu noktada izlemeyenler için Enemy at the Gates filmi bunu çok güzel yansıtıyor. Oyunda ise bu görevleri yapmak kendinizi bir sniper gibi hissettiriyordu. CoD2, bu görevleri sayesinde de unutulmazlar arasında.



SONUÇ

Seneler çok hızlı geçmiş ve CoD2, maalesef biraz yaşlanmış. Ancak her ne kadar yaşlansa da görevlerinin kalitesi ve oynanışının güzelliği nedeniyle 2023'te benim hala büyük keyif alarak oynadığım bir oyun olmayı başardı.

Hikâye: 4/5 Teknik: 3/5 Oynanabilirlik: 3/5

2023 Puanı: 80

Machenike HG510W Pro

Çoklu bağlantı seçenekleri ve kalitesiyle çok ciddi bir alternatif

Sayfa 100



DONANIM

- **Altın** 9,0 - 10 puan
- **Gümüş** 8,0 - 8,9 puan
- **Bronz** 7,0 - 7,9

Pulsar X2

Neredeyse hiçbir zayıf noktası olmayan bir savaşçı!



Koreli Pulsar, sadece birkaç yıldır hayatımızda olmasına rağmen Xlite ve X2 gibi iki şahane modelle gurme oyuncuları mest etmeyi başarmış bir firma. Ergo yapıdaki Xlite'ın ardından simetrik fare seven oyuncuları hedefleyen Pulsar, daha fare çıkmadan önce ciddi bir hype yaratmayı başarmıştı. X2 de açıkçası bu hype'ı karşılayan hatta üzerine koyan bir yapım oldu.

Pulsar X2 son dönemlerin sadelik modasına uyan bir ürün. İki sayfa sonraki Razer Basilisk'in tam aksine tekabül eden bir tasarım anlayışı etrafında yaratılmış. Mini ve Medium olmak üzere iki farklı boyutta üretilen X2, geçtiğimiz aylarda incelediğimiz Xtrfy M8 ve Razer Deathadder V3 Pro gibi son derece minimalist bir çizgiye sahip. Pulsar X2'de herhangi bir RGB aydınlatma bulunmuyor ve eğer Bruce Lee Special Edition gibi bir özel versiyonu satın almadıysanız, tek renk hakim.

120x63x38mm ebadındaki ürün ilk bakışta değil ancak elinize aldığınızda G PRO X Superlight'a çok benzer bir shape'e sahip. Plastik kaplama son derece kaliteli bir hissiyat veriyor ve lastik veya kauçuk el destekleri kullanılmamış. Bu kalite üretim tarafına da yansımış, farenin hiçbir yerinden hiçbir tıkırtı gelmiyor, tuşlar sallanmıyor veya baskı uyguladığınızda gıcırdama duymuyorsunuz. Her şey olması gerektiği gibi.

Pulsar X2'nin iddiası tasarımdan gelmiyor demiştik. Farelerin Apple'ı tabir edebileceğimiz üründe PixArt'ın PAW 3395 sensörü kullanılmış ki bu sensör piyasadaki en iyi iki sensörden birisi. 26000dpi'a kadar hassaslık, 50G hızlanma ve 650 IPS hız değerlerine sahip olan sensör Motion Sync desteği sayesinde kablosuz bağlantıda pozisyon doğruluğunu neredeyse kusursuz ve gecikmesiz bir şekilde sağlıyor. Pulsar'ın bu modelde kullandığı anahtarlar ise piyasada çok sevilen Kailh GM8.0 modeli mekanik anahtarlar. 80 milyon tıklama ömürlü olan orta sertlikteki bu anahtarlar piyasadaki en kaliteli ve en sevilen modeller bir süredir, üstelik açık ara. Tekerlekte kullanılan encoder ise hem tactile hissi hem de orta derecedeki sertliği ile çok sevilen TTC Gold.

Skatezlere gelirsek, Pulsar yine son derece kaliteli ancak biraz çabuk yıpranabilen %100 PTFE skatezleri tercih etmiş. Kutudan maalesef yedek bir set çıkmıyor. Bunun dışında farenin 56 gramlık ağırlığının da etkisiyle süzülme performansı son derece başarılı. Pulsar tıpkı Xlite modelinde olduğu gibi, farenin alt kısmında kendisine özgü kocaman boşluklar bırakmış. Bu elbette hafiflik de getiriyor ve bir nevi Pulsar'ın imzası oldu. Güzel gözüküyor ve yapısal bir zayıflık (creaking gibi) da yaratmıyor.

Pulsar X2 elbette kablosuz bir ürün ancak şarj etmek istediğinizde de kutudan çıkan son derece kaliteli bir şarj kablosu var: Pulsar Superflex. Son derece esnek olan bu kablo piyasadaki nicesine taş çıkartacak kadar kaliteli.

Peki bunca özelliğin uygulama desteği var mı, evet var. Pulsar Fusion basit ama yetenekli bir yazılım. Görebildiğim tek sorunu farenin batarya seviyesini doğru ölçemiyor olması. %50'deyken bir anda fare kapanın korktum ama daha sonra sıkıntının Fusion'dan kaynaklandığını anladım.

Pulsar X2'nin bir şarjda 70 saatlik kullanım süresi var, açıkçası bunu aşmış bile olabiliriz. Bir noktada acaba kaç gün önce şarj ettik diye düşündüğümüz oldu. Bluetooth desteği olmayan fare keşke 2.4Ghz alıcısını içinde taşıyabilseydi ama bu kararın hafiflik ve ondan da fazla "rattling" sıkıntılarını engellemek için alındığını hissetmek mümkün. Bence problem yok.

Ülkemizde Connect Game üzerinden 2000 TL fiyat etiketi ile satışta olan Pulsar X2 ne istediğinizi biliyorsanız sizi çok memnun edecek, "main" oyuncu fareniz olacak bir ürün. Lamzu Atlantis ile beraber şimdiye kadar incelediğim en iyi fareydi, Editörün Seçimi madalyasını da hakkıyla alıyor.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Piyasadaki performansı en yüksek farelerden. Son derece hafif. İyi malzeme ve işçilik kalitesi. Başarılı skatezler.

EKSİ Pulsar Fusion yazılımının biraz daha olgunlaşması gerek.

95



LEVEL
EDİTÖRÜN SEÇİMİ

HyperX Alloy Origins 65

%65'lik klavyeler arasında zirveye oynuyor

Masalarımız mı küçüldü yoksa bir sabah uyanıp normal klavyelerin çok büyük olduğuna mı karar verdik bilmiyorum ama tam boy klavye kullananların insan içine çıkamadığı, "tüh sana" diye ayıplandığı dönemlerden geçiyoruz. Ortalık TKL, %65, %60 klavyelerden geçilmiyor arkadaş! Şaka bir yana, özellikle oyun oynayanlar için Numpad'in falan ıskartaya çıktığı vakitlerdeyiz. Küçük, sevimli, mümkünse tuş takımı değiştirilebilir, bonus olarak da hot-swappable anahtarlara sahip kompakt klavyeler altın çağını yaşıyor artık.

Büyük firmalar için de Keychron, Royal Kludge, Ducky, Epomaker, Gamakay gibi butik üreticilerin oyuncuları kalbinden vuran yaklaşımlarına odaklanmak ve belki de ilk kez "onlar gibi" olmak artık olmazsa olmaz hale geldi. HyperX'in bu açıdan eli kuvvetli zira denediğimiz Alloy Origins evinde mesela bir Epomaker TH80 Pro'su olan birisini bile dönüp baktıracak kadar kaliteli bir klavye olmuş.

HyperX'in bu kablolu klavyesi %65'lik form faktöründe. Yani klavyenin Enter'dan sağ tarafı ve F tuşları yok ancak ok tuşlarından vazgeçilmemiş. Havacılık sınıfı alüminyumdan gövde son derece iyi bir hissiyata sahip ve klavyeyi de fazla ağırlaştırmıyor. 835 gram ağırlığındaki klavye zemine son derece iyi oturuyor, üç farklı yükseklik ayarı mevcut ve kesinlikle kaymıyor.

HyperX'in PBT tuşlar kullanması da muhteşem bir haber. Aşınmaya ve parlamaya dayanıklı olan bu tuşların maliyeti hayli yüksek olduğundan çoğu firma sadece amiral gemisi modellerinde kullanıyor. Burada eleştirebileceğim tek nokta tuşların üzerindeki FN ile ulaşılan ikincil fonksiyonların aydınlatılmamış olması. Bu da gece kullanımlarında sıkıntı yaratacaktır zira FN tuşu + kombinasyonları sıkça kullanmanızı gerektiren bir form faktörüdür %65. Bu arada klavyenin Aqua Tactile versiyonunda ESC ve Space tuşları yerinde iki adet su mavisi / turkuaz renkte (ancak bunlar PBT değil, ABS) alternatif tuş geliyor. Cherry MX profili olduğundan takmak ve değiştirmek kolay.

HyperX bu modelde kendi üretimi olan, 80 milyon tuş basım ömrüne sahip ve MX profildeki üç farklı anahtar tipini sunuyor. Bizim HyperX Aqua Tactile anahtarlı klavyemiz aralarında tactile hissi olan tek model ve hem sessiz hem de yazı / oyun dengesi son derece iyi. Çalışma ağırlığı 45 gram, aktivasyon mesafesi ise 1.8mm. Ne çok hassas ne de çok yavaş, tam kıvamında.

RGB aydınlatma konusunda ise Alloy Origins 65 muhteşem gözüküyor. HyperX'in PBT tuşlara rağmen yaratmayı başardığı ışık gösterisi oldukça başarılı. Renk doğruluğu son derece iyi olmasına rağmen beyaz ışığa ayarladığınızda anahtarlar sebebiyle ışığın mavileştiğini söylemem gerek, bu da normal.

HyperX bu modelde çıkartılabilir bir Type-C kablosuyla bilgisayarınıza bağlanıyor. Çıkartılabilir olması taşınabilirliğini artıran ve klavyenin odağının her yere kendi klavye faresiyle gitmeyi seven esporcular olduğunu ortaya koyan bir detay.

HyperX ortaya şahane bir kompakt ürün koymuş, bunu hemen belirtelim. 1750 TL civarında bir fiyatla satılan klavye sunduğu özellikler ile beklentileri karşılamayı başarıyor.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Son derece sağlam ve hafif. Aqua Tactile anahtarlar. PBT tuşlar. Başarılı RGB aydınlatma.

EKSİ Tuşlardaki ikincil fonksiyonlar aydınlatılmamış.

90



Razer Basilisk Ultimate

Tüm yönleriyle dolu dolu, görkemli bir oyuncu faresi

Vay arkadaş, eskiden ne kadar görkemli fareler kullanıyorduk öyle. Kocaman tasarımlar, agresif ve yarış otomobillerini andıran hatlar, bolca RGB ışıklandırma ve 100 gramın üzerinde ağırlıklar. Birileri hafifliğin avantajlarını ortaya çıkartıp bileklerimizin de dayanma gücü olduğunu idrak ettiğinde oyuncu farelerinde önü alınamaz bir "hafifleme" furyası başladı. Önce delikli honeycomb farelerle ağırlıklar 70 gramın altına düştü, daha sonra da buna bile gerek kalmadan 50 gram altına. Neticede bir baktık, "main" olarak kullandığımız fareler annemin bile "Bunu 20 liraya mı aldın?" dediği iddiasız, minimalist tasarımların güdümüne girmiş.
Razer Basilisk Ultimate, pek çok açıdan önceki sayfalarda okuduğunuz Pulsar X2'nin antitezi aslında. Adeta hız yapan ve karşılığında mAh tüketen, savurgan bir canavar. 107 gramlık ağırlığı ile X2'nin iki katından daha ağır olan ve gerek iddialı tasarımıyla gerek şarj dock'u ile gerekse kablosuz olmasının bile engel olamadığı şık ve zengin RGB ışıklandırmasıyla kendisini biraz daha yakından inceleyelim.
Razer Basilisk Ultimate bugünlerde V3 Pro modeliyle yenilenmenin eşiğinde olsa da üretilmeye devam ediliyor. Bunun muhtemelen en önemli sebebi de Basilisk Ultimate'ın artık geri gelmeyecek bir dönemin en görkemli temsilcilerinden birisi olması. V3 Pro daha da performanslı ve daha "makul" bir ürün olacak, öyle ki dock'u bile opsiyonel olarak sunulacak. Haliyle Basilisk Ultimate, Las Vegas caddelerini anımsatan donanımıyla buralarda hala müşteri bulabilir.
Basilisk Ultimate kutudan çıktığı anda dikkat çeken farelerden. Malzeme kalitesi son derece yüksek ve lastik parmak destekleri de hem dayanıklı hem de kaliteli gözüküyor. 11 ayarlanabilen tuşla gelen fare 14 bölge RGB aydınlatmasıyla da son derece güzel gözüken ışık gösterileri yapmaya muktedir. Razer Synapse 3 ile yönetebileceğiniz RGB aydınlatmanın renk doğruluğunun da son derece başarılı olduğunu belirtmem gerek.
Teknik tarafa geçersek, bizleri piyasadaki en hızlı sensörlerden birisi olan Razer Focus+ karşılıyor. Razer'a özel bir sensör olan PixArt PMW3399'un yeniden adlandırılmış hali olan Focus+, 20000dpi çözünürlük, 50G hızlanma ve 650 IPS hızıyla gerçek bir hız makinesi. Aynı zamanda sadece 1.2mm'lik lift-off yüksekliği da olumlu bir artı. Polling Rate ise 1000Hz, fazlasıyla yeterli. Ayrıca defalarca anlattığımız Motion Sync ve Asymmetric Cut-Off teknolojisi de yine bu modelde mevcut.
Sensörler ise Razer'ın Optical Gen.2 serisinden. 70 milyon tıklama ömürlü olan bu anahtarlar gerek hissiyat gerekse performans açısından hiç beğenilmeyen (çamur gibi bir tıklama hissi vardı) Gen.1 serisinden iyiler, öte yandan Viper V2 Pro ve DA V3 Pro'da bulunan Gen.3 anahtarları daha çok beğeniyoruz. Ana tuşlar ne kadar hassassa, yandaki fonksiyon tuşları da o kadar sünger hissiyatlı maalesef. Sol önde bulunan ve dilediğiniz gibi programlayabildiğiniz tetik tuşunu değiştirmeniz mümkün, biraz önde olsa da hissiyatı çok daha iyi fonksiyon tuşlarına göre.
Razer bu modelde RGB aydınlatmayı kapattığınızda 100 saate kadar pil ömrünün mümkün olduğunu belirtiyor. Biz buna yakın değerler elde etmeyi başardık. RGB'nin tam kapasite çalışması ise bu süreyi yedide birine düşürüyor ve batarya 15 saat içinde boşalıyor.
Gelelim skatezlere. Razer'ın bu modelde %100 PTFE skatezlere geçiş yapması çok olumlu lakin bu skatezlerin kesimleri biraz köşeli ve "rodajı" tamamlanana kadar biraz sürtünme hissi yaratıyor mouse pad ile. Gelişme mi, evet lakin çok daha iyisi olabilirdi.
Basilisk Ultimate donanımlı bir fare demiştik ve bazı ilginç özellikleri de var. İlki, fare tekerleğinin sertlik ve hissinin ayarlanabiliyor olması. Logitech tarzı kemikli veya sonsuz dönüş yerine, yavaş yavaş sertliği ayarlayabileceğiniz bir tekerlek koymuş farenin altına Razer. Ben çok başarılı buldum ve keyif aldım. Ayrıca farenin vericisinin alt kısımda taşınabiliyor olması da önemli bir artı. Razer Speedflex şarj ve bağlantı kablosu ile gelen üründe (kablo en iyisi değil ama başarılı) Bluetooth seçeneği ise bulunmuyor.
Dock var tabii bir de. Razer'ın "Ultimate" modellerinin alametifarikası olan bu şarj istasyonu RGB aydınlatmaya sahip, çok iyi gözüküyor ve üzerindeki slot yardımıyla gerektiğinde 2.4Ghz adaptörü takılarak uzatma kablosuna dönüşebiliyor. Anlam veremeyebilirsiniz ancak avantajını özellikle masaüstü bilgisayar sahipleri hissedecektir. Dock üzerinden uzattığınızda vericiyi fareden uzaklaştırmadan, adeta kabloluymuş gibi kayıpsız bir performansla kullanmanız mümkün.
Fiyatı 2200 TL'den başlayan Razer Basilisk Ultimate oldukça niş bir ürün. V3 Pro modeli şu an 3000 TL civarında olduğundan, halen tercih edilebilirliğini koruyor, tabii 107 gramlık ağırlığı sizin için sorun değilse.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Son derece yüksek performans. Harika RGB aydınlatma. Yüksek malzeme kalitesi. Kişiselleştirilebilirliği yüksek bir ürün. Şarj istasyonu.

EKSİ Oldukça ağır. Skatez kalitesi gelişim gösterse de istenen düzeyde değil.

90



Razer Ornata V3

Mekanik oyun klavyelerine iyi bir alternatif!

Razer kısa bir süre önce Mecha-membran Switch'lere sahip yeni oyun klavyesi Ornata V3'ü duyurdu. Hem günlük kullanımda hem profesyonel kullanımda rahatlıkla kullanılabilecek ergonomik modellerden biri. Razer'ın bütçe dostu klavye serisinin 3'üncü jenerasyonu olarak karşımıza çıkıyor.

Razer bu seride mekanik ve daha sonraki modellerde optik anahtarları bırakarak ve bunları mekanik membran anahtarlarla değiştirerek klavyenin fiyatını büyük ölçüde düşürmeyi başardı. Ornata'nın önceki versiyonlarını da daha önce incelemiştik ve halen serinin ilk modelini kullanmaya devam ediyoruz. Bu anlamda bu serinin oldukça da uzun ömürlü olduğunu söyleyebiliriz. Bu nedenle bu klavyenin 3'üncü versiyonunu satın almayı düşünenlere ilk olarak, hem kaliteli hem uzun ömürlü bir klavye edineceklerini söyleyebiliriz.

Tasarım olarak baktığımızda, Razer Ornata V3'ün üzerinde birkaç medya tuşuna yer verdiğini, eskisi gibi dolgulu olmasa da çıkarılabilir bir bilek desteğine sahip olduğunu ve düşük profilli tuş kapakları ile birlikte gelen tam boyutlu bir kablolu klavye olduğunu görüyoruz. Ornata V3, düşük profilli tuşlara sahip, ancak klavyenin tamamı oldukça ince yapıda tasarlanmış. Sadece 3.1 cm yüksekliğinde ve sadece yaklaşık 700 gram ağırlığında olan klavye, böylece güzel görünüyor.

Razer, Ornata V3 ile oldukça sade bir tasarım tercih etmiş ve tek süsleme olarak alt kısımdaki küçük ince Razer logosunu bulunduran düz siyah plastik bir gövdeye yer vermiş. Medya tuşları sağ üst köşede yer alıyor. Klavyenin altına yerleştirebileceğiniz bilek desteği rahat, ancak önceki versiyonlar kadar dolgulu değil. Üzerinde hafif yumuşak bir dokusu var ve ancak seleflerine kıyasla daha sert bulduğumuzu söyleyebiliriz. Üzerinde de çok ince bir Razer logosu bulunduruyor.

Razer Ornata V3, kablolu yapıda tasarlanmış bir klavye. Klavye örgülü yapıda ve esnek. Klavyenin altında da 2 kademeli ayaklar yer alıyor. Razer Ornata V3, mekanik/optik klavye yelpazesi ile membran yelpazesi arasındaki boşluğu dolduruyor. Klavyenin ana özelliklerinden biri de mecha membran tuşları. Bir membran klavye ama yine de mavi mekanik anahtarın sesine sahip. Normal bir ofis klavyesi ile aradaki boşluğu doldurmak isteyen ancak daha pahalı mekanik klavyelere geçmeyi göze alamayan biri için mecha membran kurulumu güzel bir seçenek olacaktır. Ancak daha önce mekanik klavye kullanmış sıkı bir oyuncuysanız, mecha membra'nın sunduğu yumuşak histen hoşlanmamanız muhtemel. 2.7 mm etkinleştirme noktası ve tuşların 3.8 mm'lik toplam yolculuk mesafesiyle beraber performansıyla oyunlar için uygun olduğunu söyleyebiliriz. Dediğimiz gibi yazı ve oyun kısmını bir arada kotarmak istiyorsanız, hem hissiyat hem performansıyla kesinlikle şans vermeniz gereken bir model olmuş. Özellikle düşük profilli tuş başlıklarıyla yazı yazarken kesinlikle hızlı hissettiriyor.

Işıklandırmada da birtakım değişiklikler bulunuyor. Ornata V2, her tuş için özelleştirilebilir tam RGB aydınlatmaya sahipti. V3 ise 10 bölgeli RGB ışıklandırmaya sahip. Bu, klavyenin albenisini pek değiştirmiyor, baktığınızda hala güzel görünüyor, ancak selefe göre bir kayıp mı, kayıp. Işıklandırma yönetimini yine Razer Synapse yazılımı üzerinden yapabiliyorsunuz. Yine yazılım üzerinden makro atamalarını, profil oluşturmayı, Windows tuşu veya Alt+F4 komutunu devre dışı bırakacak Oyun Modu'nu değiştirebiliyorsunuz.

Sonuç olarak değerlendirdiğimizde Razer Ornata V3, uygun bütçeli bir klavye arayan ve mekanik veya optik anahtarların cazibesine kapılmayanlara yönelik bir model. Üzerindeki anahtarlar, düşük profilli, yumuşak bir mekanik anahtar kullandığınızı düşündürme konusunda oldukça iyi iş çıkarıyor. Anahtarların performansı ve klavyenin genel malzeme kalitesiyle uzun ömürlü bir eküri arayanların ilgisini cezbedecektir. Elbette seleflerine kıyasla birkaç eksikliği de var, onları da söyledik. Yalnız genel olarak baktığımızda sınıfına uygun fazlasıyla başarılı bir model olmuş kanısındayız. Fiyatı ise 1290 TL dolaylarında.

◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Mecha-Membran anahtarlar. Makro seçenekleri. Düşük profilli tuş başlıkları. Uzun ömürlü. Dahili bilek desteği. Medya tuşları

EKSİ RGB aydınlatması bölgesel. Bilek desteği eskisi kadar dolgun değil

86



Machenike
HG510W Pro



Her platforma uygun bir kontrolcü

Machenike ismini son yıllarda duymaya başladığımız firmalardan birisi. Orta segmentte hayli kaliteli ürünleri ile karşımıza çıkan firmanın geçtiğimiz aylarda K500W klavyesini incelemiştik ve bu kez karşımızda kablolu ve Bluetooth 5.0 bağlantı seçenekleriyle PC, Switch, Android ve iOS cihazlarında kullanılabilen HG510W Pro modeli var.

Çoklu platform dedik, oradan devam edelim. Kendi adıma tıpkı Monster Clutch'ta olduğu gibi 2.4Ghz bağlantı seçeneğini de tercih ederdim ancak BT5.0 ile de herhangi bir gecikme hissetmediğimi itiraf etmem gerek. Modlar arası geçiş son derece basit bu arada, öyle çılgın kombinasyonlara gerek yok. Tek yapmanız gereken kontrolcüyü kapatmanız ve arkasındaki dört moddan birisini seçip tekrar açmanız, hepsi bu kadar. 10 saate kadar uzanan batarya ömrü bilgisi var, biz sekiz saatin üstüne çıkmayı başardık, gayet uygun.

Machenike bu modeli 6 yönlü bir jiroskopla donatmış. Bu kadarla da kalmamış, 50 milyon tuş basım ömürlü Kailh TACT Micro Switch anahtarlar ve 2 milyon döndürme ömürlü Alps marka encoderlar ile işin en iyilerinden yardım alarak şekillendirmiş HG510W Pro'yu. Tasarım anlamında Xbox serisini örnek alan modelin malzeme kalitesi tetikler hariç hiç fena değil. Kaliteli ancak hafiflik hissiyatı veren plastik bir gövdeye sahip. Analogların sertliği yeterli seviyede, tam tadında diyebiliriz. Bu arada kutudan de kişiselleştirilebilirlik anlamında bir set çıkmıyor. Machenike bununla da kalmamış, özelliklerin yönetilebilmesi için bir de akıllı telefon uygulaması geliştirmiş. Buradan titreşim şiddetinden tutun da deadzone ayarlarına kadar pek çok değişiklik yapabilmeniz mümkün.

Açıkçası Monster Clutch mı yoksa Machenike mi derseniz, ben halen kararsızım. İkisinin de üstün olduğu noktalar var ve ikisi de günün sonunda iyi bir his bırakıyor. Fiyatı ise 900 TL civarında ki bu da rekabet her alanda devam ediyor demek.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Hafif (210 gr). Kailh anahtarlar ve Alps encoder seçimi. Oldukça hafif ve kaliteli. Çoklu platform desteği.

EKSİ Tetiklerin stroğu kısa ve malzeme kalitesi düşük. 2.4Ghz bağlantı seçeneği olabilirdi.

85



XPG
Slingshot



EC şekliyle sandığınızdan daha tanıdık!

Oyuncu farelerinin geçmişi daha eskilere gitse de, bugünkü alışkanlıklarımızı kazandıran marka Zowie ve onların simetrik (FK) ve ergo (EC) serileri oldu. Oyun dünyasının tanıştığı ilk gurme fareler olan bu ürünlerin şekilleri çok sayıda marka tarafından kendi ürünlerine entegre edildi ve bazıları Zowie'nin kalitesi ve performansını geride bırakacak kadar başarılı yapımlardı. XPG Slingshot da aynı formülü uygulayıp başarı hedefleyen bir oyuncu faresi olarak karşımızda duruyor.

XPG Slingshot tanıdık demiştik ama bunun tek sebebi Zowie EC1 ile aynı ölçüler ve şekle sahip olması değil. Gamesir GM500 modeli de muhtemelen XPG Slingshot ile aynı OEM üreticisi tarafından üretiliyor. EC1'in aksine delikli gövde tasarımını tercih eden XPG Slingshot'a hayat veren sensör ise PixArt PMW 3360. Biraz yaşlandı sayılır ama kablosuz fareler için uygun olmaması dışında (güç tüketimi yüksek) halen tüm performans gereksinimlerini karşılayabilen bir sensör. 12000dpi hassaslık, 50G hızlanma ve 250 IPS gibi değerlere sahip olan Slingshot'ın lift-off yüksekliği ise tam sınırda; 2.0mm.

İki bölge, oldukça parlak bir RGB aydınlatmaya sahip olan Slingshot'ın oldukça büyük bir tekerleği var ve tactile hissi Zowie'lere göre çok daha hafif. 20 milyon tuş basım ömürlü Kailh Red Dot (Bir farede ilk kez görüyorum) anahtarların verdiği his hiç fena sayılmaz. Bununla birlikte Slingshot'ın üretim kalitesi ve performansını gölgede bırakan bir unsur var: Bu, benim hayatımda gördüğüm en fena gıcırdayan (creaking) fare. Öyle ki biraz sert bastırmanız öndeki anahtarlara komut gitmesi için yeterli.

XPG bu modelde PTFE skatezler ve paracord benzeri bir kablo kullanmış. İkisi de işini gayet iyi yapıyor, bunu söylemem gerek. Neticede XPG en azından shape açısından kumar oynamamış ve ortaya korkunç creaking sorunları dışında sayı duyulacak bir ürün çıkartmış. 520 TL civarındaki fiyatıyla da Steelseries Rival 3 ve Logitech G102/203 gibi rakipleri söz konusu.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI EC1 şekline sahip. Fiyat performansı son derece iyi. Başarılı paracord kablo.

EKSİ Korkunç bir creaking (gıcırdama) sorunu var. XPG Prime yazılımı çok sıkıntılı.

75



Infinix
Note 12 G96
Şık ve fazlasıyla performanslı

Geçtiğimiz sayıda hatırlayacaksınız Infinix'in Note 12 VIP modelini incelemiştik. Bu defa onun küçük kardeşi diyebileceğimiz, düz Note 12'den MediaTek Helio G96 işlemcisiyle ayrışan bir model konuğumuz.
Infinix Note 12 G96, 6.7 inçlik, 60Hz, 1080x2400 piksel çözünürlüğünde, 393 nit parlaklık sağlayabilen bir ekranla beraber geliyor. Kasası ve arka kapağı plastikten üretilmiş olan telefon 185 gramlık bir ağırlığa sahip. Plastik gövdenin fanı sayılmam ancak ürün yeterince hafif ve kalite hissini vermeyi başarıyor.
Bu modelde kullanılan 12nm üretim teknolojisiyle üretilmiş Helio G96 işlemcisi, Mali-G57 MC2 ekran çipiyle beraber çalışıyor ve oyunlardaki performansı da son derece başarılı. 128 ve 256GB RAM seçenekleri bulunan telefon üç farklı renk seçeneği ile sunuluyor. Bizim kullandığımız 128GB kapasiteli ve 8GB RAM'li model AnTuTu testlerinden yaklaşık 310.000 puan almayı başardı, ait olduğu fiyat düzeyi için etkileyici. Infinix bu modelde VIP'te kullandığı buhar odası destekli soğutma çözümünü kullanmamış. 5000mAh batarya ile normal kullanımda bir günden fazla dayanabilen telefon 33W hızlı şarj desteğine sahip. Belki VIP kadar hızlı şarj olmuyor ancak yeterince başarılı, uzun oyun seanslarını da mümkün kılıyor. 1440p/30fps video çekebilen ürün 50 MP f/1.6 (geniş açı) sensöre (Samsung S5KJN1) sahip ve 2 MP, f/2.4 derinlik sensörü tarafından da destekleniyor. Selfie kamerası ise 16MP f/2.0 ve yeterli ışık olduğunda performansı son derece başarılı. Kameranın genel performansının yeterli ışık varken fiyat düzeyi için oldukça başarılı olduğunu söylemek gerek.
Bu yazı hazırlandığı sırada 9400 TL civarında fiyatla satışta olan ve bir miktar stok sorunu da olan Note 12 G96, eğer VIP modelinin sunduğu ekstralar ilginizi çekmiyorsa sizin için uygun bir seçim olabilir.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR
ARTI 8GB RAM, Kamerası beklentiyi karşılıyor, uzun pil dayanımı, AMOLED ekran
EKSİ NFC yok, parmak izi okuyucusu yavaş, 60hz ekran

83



Sony
DualSense Charging Station
PlayStation 5'inizin oyun arkadaşı!

Sony, DualSense ekosistemini geliştirmeye devam ederken uzun süredir beklediğimiz bir ürünü de nihayet piyasaya sürdü. İki adet DualSense'i aynı anda ve üç saat içerisinde tam şarj edebilen DualSense Charging Station, gerek şık bir kontrolcü standı olarak gerekse bir şarj adaptörü olarak işini oldukça iyi yapan bir ürün olmuş.
DualSense Charging Station yapı olarak daha önceki nesilde gördüğümüz kardeşlerinden pek farklı sayılmaz, aynı şekilde çalışma usulü konusunda da daha önce görmediğimiz bir şey sunmuyor. Sony bu ürünün 2 adet DualSense'i 3 saat içinde şarj edebildiğini söylüyordu ve bu sürenin neredeyse dakikası dakikasına tuttuğunu hemen belirtelim. Charging Station'ın şarj süresi, Type-C kablo ile yaptığınız şarjdan daha kısa değil. Elbette bu cihazların hızlı şarj özelliğine sahip olması muhteşem olurdu ancak bunu artık gelecekte görebileceğiniz gibi gözüküyor.
Ürünü çok fazla anlatmaya gerek yok. DualSense yerine kolayca oturuyor ve biraz eğimli olarak yuvasında oldukça sağlam duruyor. Şarjın başladığını touchpadin etrafındaki aydınlatmanın yanmaya başlamasından anlıyorsunuz. Şarj süresince turuncu olan ışık, şarj bittiğinde yeşil yanmak yerine sönüyor. Bu da bataryayı boşu boşuna bitirmemek için akıllıca düşünülmüş.
Sony'nin bu üründeki ana satış noktalarından birisi, PS5 cihazlarındaki USB slotlarının boşa çıkması. Charging Station size bunu sağlıyor ancak bu satın alma kararınızı etkiler mi, bundan çok emin değilim. Daha çok aynı anda kablo karmaşası olmaksızın şarj edebilme ve kontrolcü standı olarak tercih edileceği kanaatindeyiz. Şimdilik PS5'in orijinal renkleri olan beyaz ve siyah tonlarıyla satışta olan ürün, eğer birden fazla DualSense kullanıyorsanız fiyatı makul bir alternatif olabilir. Fiyatı ise 700 TL seviyesinde.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR
ARTI Oldukça şık ve yerinde sağlam duruyor. Aynı anda birden fazla DualSense şarj edebiliyor
EKSİ Hızlı şarj özelliği yok

80



HyperXClutch

Hem Android hem de PC oyuncuları için geliştirilmiş

Taşınabilirlik, çok yönlülük ve rahatlığı ilk tercih olarak seçenler HyperX Clutch kumandadan bir hayli memnun kalacaklar diye düşünüyoruz. Cihazı bluetooth yoluyla bir telefona bağlayabiliyor veya kutusundan çıkan 2.4 GHz dongle ya da kablolu olarak bilgisayarınıza bağlayabiliyorsunuz. Kablosu da yine kutu içinde var. Ayrıca telefon için güzel bir aparatı da bulunuyor. iOS desteği yok bu arada onu da söyleyelim. Bilgisayarınızla kullanacağınızda ise 2.4 GHz dongle'ı ya da kablo ile bağlantı kurabiliyorsunuz.

HyperX Clutch, yapısı itibariyle Xbox Series Controller'a fazlasıyla benziyor, ancak daha yumuşak kauçuk kenarları ona ekstra bir konfor katmanı ekliyor. Başparmaklara değen analog çubuklarının üstündeki daha sert sivri çıkıntılar daha iyi bir kontrol hissi sağlıyor. Öte yandan Clutch'taki tetiklerin ve omuz düğmelerinin hissini beğensek de bunların biraz daha yumuşak olmalarını tercih ederdik. Öte yandan kumandayı biraz hafif bulduğumuzu ve nispeten plastikimsi hissettirdiğini de söylemek lazım. Ağırlığı 270 gram kadar.

Pil ömrü de gayet ideal. Cihaz, tek şarjla 19 saate kadar kesintisiz oyun süresi sunabilen şarj edilebilir 600mAh lityum iyon pile sahip. Testlerimiz sırasında, pil ömrünün tüm gün boyunca oyun oynamanız için fazlasıyla yeterli olduğunu gördüğümüzü de belirtelim.

Evet, sonuç olarak değerlendirirsek Android telefon ve PC'de oyun oynamak isteyen çift amaçlı bir kontrol cihazı arayanlar için HyperX Clutch kesinlikle ihtiyaçlarını karşılayacaktır. Şu an piyasada 1200 TL dolaylarında bir fiyatla bulabiliyorsunuz.

◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Konforlu ve ergonomik. Bluetooth, kablolu ve 2.4GHz ile kullanım imkanı. Telefon klipsi kullanışlı ve dengeli. Şarj edilebilir

EKSİ Kimileri tarafından hafif bulunabilir

85



WD BLACK SN770

Oyun performansını yukarı taşımak isteyenlere...

WD_Black SN770 NVMe SSD, PCIe 4.0 arayüzüne sahip bir SSD ve yüksek hızlar vadediyor. Yeni SN770 sırasıyla 5,150MB/s ve 4,900MB/s okuma ve yazma değerlerine sahip bir disk. Bu rakamlar hiç de fena değil. Ancak fiyat olarak saydığımız rakiplerine oranla biraz daha pahalı durumda. Şu an bu diski piyasada elimizdeki 1 TB'lık kapasitesiyle 2700 TL fiyatla bulabiliyorsunuz.

Elbette elimizdeki disk bir PCIe 4.0 SSD olunca, bundan en iyi şekilde yararlanmak için destekleyici bir CPU ve anakarta ihtiyacınız olacak, ancak bunu bir PCIe 3.0 yuvasına takıp bant genişliğini maksimuma çıkarmanızı engelleyecek de hiçbir şey yoktur. Bu durumda ancak 3.500MB/s'lik değerlere ulaşabileceksiniz.

WD_Black SN770 NVMe SSD, düşük profilli bir tasarımda. Elimizdeki dediğimiz gibi 1TB'lık modeli ve arkada tek bir NAND flaş modülüne yer veriyor. Burada Kioxia BiCS5 112-Layer TLC yongası yer alırken SanDisk denetleyici içeriyor. Diskin 4 farklı kapasite seçeneği var; 250GB, 500GB, 1TB ve 2TB şeklinde. 4TB'lık seçeneği arayanlar ise ne yazık ki eli boş dönecek.

Evet sonuç olarak birçok açıdan WD_Black SN770'in hikayesi bu. Piyasadaki en hızlı sürücü değil, ancak rekabetçi. Fiyatı biraz daha uygun olsa tercih edilmesi daha kolay olurdu. Hatırlarsanız daha önce bu seriden WD_Black SN850'yi incelemiş ve depolama alanı yetmeyen PlayStation 5'e ek SSD alanı yaratmıştık. WD_Black SN770 NVMe SSD de yine PS5'e takılabilir, ancak böyle bir düşünceniz varsa harici bir heatsink bulmanız gerekecek, zira bu diskin kutusundan çıkmıyor.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Beklentiyi karşılayan performans. Denetleyici ve yonga. 5 yıl garanti

EKSİ Daha uygun fiyatlı rakipleri var

87



Sayfa 104

THE LAST OF US

Bügüne kadar yapılmış en iyi oyun uyarlaması olabilecek mi?

KÜLTÜR & SANAT

KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Ne izledik, ne okuduk, ne konuştuk. Hepsi burada!



DİZİ

THE LAST OF US

Şu sıralar gündemi meşgul eden ve her hafta herkesi ekrana kilitleyen bir yapım bulunmakta. Evet, The Last of Us. Aynı adlı PlayStation oyunundan uyarlanan ve ülkemizde Türkçe altyazı ile yayınlandığı için zaten oldukça popüler olan oyunu, dizisi daha da popüler bir hale getirdi. Hatta Sony bile dizinin şerefine The Last of Us: Part 1 adlı remake'in de ilk iki saatini ücretsiz oynama imkanı sunmuştu.

Oyunu oynayanlar sonunu bilse de, dediğim gibi şu sıralar Joel ve Ellie'den mutlusu yok. Elbette karakterleri oynayan oyunculardan söz ediyorum. Önce küçük Ellie ile başlayalım. Kendisine Bella Ramsey hayat vermekte. Bu sempatik kızımızı bir yerlerden hatırlayabilirsiniz; evet, Game of Thrones'daki Lyanna Mormont. Belki çok az ve sadece birkaç bölüm izledik ama birçok erkekten daha delikanlı tavırları ile herkesin gönlünü kazanmıştı. Büyük savaşta bir dev bile öldürmüştü yahu! Ve elbette Joel karakterine hayat veren, ne yapsa izlenir olan Pedro Pascal da dizide bulunmakta. Yine Game of Thrones'un Oberyn'i, Mandaloryalı ve Narcos'un Javier Pena'sı. Oynadığı her rolün altından başarı ile kalkan Pedro, Joel olarak ilk duyurulduğunda birçok insan benzeme açısından ne alaka demişti. Keza aynısı Ellie – Bella için de geçerliydi. Şu olmalıydı bu oynamalıydı derken ikili bizlere adeta oyunculuk nasıl yapılır göstermiş oldu.



Peki, The Last of Us ne anlatıyor? Bilmeyen varsa şayet kısa bir özet geçeyim; kaba benzetme ile bir zombi salgını ama dayandığı unsur bir hayli ürkütücü çünkü gerçek hayatta da var. Kordiseps adlı parazit mantardan bahsediyorum. Bu mantar genelde karınca gibi böcekleri ele geçirerek kendilerini üremek için en uygun yerlere yönlendiriyor. Araştırmalar insan yahut diğer memeleri hayvanları ele geçiremediklerini ve korkacak bir şey olmadığını açıklamakta ama ya bu mantarlar insanları da ele geçirmeye başlarsa ne olur? Ne olduğunu görmek için The Last of Us oyununu oynamanız yahut dizisini izlemeniz gerekecek.

Dizinin yönetmeni Craig Mazin ve oyunun yaratıcılarından birisi olan Neil Druckmann, dizinin oluşturulması yönünde titiz bir işbirliğine girmiş durumdalar. Öyle ki, hem ana materyale sadık kalınıyor hem de dizi için çeşitli farklılıklar – geliştirmeler yapılıyor. Sosyal medyada görmüşsünüzdür, birçok sahne ve diyalog oyun ile birebir aynı. Yabancı bir yerleşim alanına geldiklerinde Joel ve Ellie'nin arabalarına tuğla atılması gibi. Oyunda olan bu detay aynen diziye de geçirilmiş. Gelgelelim farklılıklar da bolca mevcut. Oyunu oynayanlar bilir, bir yerde Henry ve kardeşi Sam ile karşılaşıyorduk. Dizide bu karşılaşma daha da genişletilmiş ve Sam sağır/dilsiz bir karakter olarak aktarılmış. Aynı şekilde onların kaçtığı insanlara da hayat ve arka plan hikayesi verilmiş. Yani anlatmaya çalıştığım; sonuçta oyunun büyük bir bölümünde ya saklanarak enfekte olmuş insanlardan kaçıyor ya da Allah ne verdiyse düşman insanlara ateş ediyorduk. Dizide bu sürekli olamayacağı için güzel bir denge ve yan karakterlere güzel hikayeler verilmiş. Bill mesela. Bir eşcinsel olan Bill'den araba almaya gidiyorduk. Hatta Ellie düşman sanıp dövüyordu falan. Dizide ise Bill ve Ellie hiç karşılaşmıyor bile. Ve oyunda belki 10 dakika görünen bir karakter olan Bill'e dizinin üçüncü bölüme komple ayrılmış durumda ve sevgilisi Frank ile aşkına en önden tanıklık ediyoruz. Bu arada, Nick Offerman'ı da başarılı performansı için tebrik ederim.

Siz bu satırları okurken dizinin yedinci bölümü yayınlanmış olması lazım. Yani ufaktan sezon finaline yaklaşmış bulunmaktayız. İkinci sezonsa çoktan onay aldı. Ülkemizde BluTV üzerinden izleyebilmeniz mümkün. Yayınlandığı günün ertesinde altyazılı olarak, bir – iki gün sonra ise dublajlı şekilde izleyebilirsiniz. Oyunu oynayanlar zaten izleyecektir. Hatta dizi sağ olsun yeni oyuncular da kazanmış durumda. Kıyamet sonrası temasından hoşlanıyorsanız muhakkak izleyin çünkü gerçekte eşi benzeri yok. Hiç olmadı Pedro Pascal'I izlemek için izleyin.

◆ **Rafet Kaan Moral**

FİLM

INCANTATION

Malumunuz artık orijinal bir senaryo bulmak çok zor. Özellikle korku sineması kısır bir döngüye girmiş durumda. Sürekli birbirine benzer, birbirini taklit eden hikâyeler izleyip duruyoruz. Bu sebeple konudan ziyade hikâyenin işleyişi önem kazanıyor. Lanetli Semboller filmi de aslında çok sıra dışı bir konuya sahip olmasa da inanılmaz güzel işlenmiş bir kötü ruh filmi. 2022 Tayvan yapımı bu film seyirciyi de hikâyeye dâhil eden türden.



Ruonon, altı yıl önce sevgilisi Dong ve arkadaşları Yuan ile Dong'un aile büyüklerinin uyguladığı gizemli antik ritüelleri çekip internette yayınlamak için ücra bir dağ köyüne giderler. Yalnız bu girişimleri hepsinin hayatı riske atar. Ölümcül bir dini ritüeli bozarlar ve lanetlenirler. Ne olduğu ise sadece çektikleri kamera kayıtlarında saklıdır. Ruonon her ne kadar ölmemiş olsa da ritüeli bozduklarında hamiledir ve artık lanet bir tek kendisinin değil aynı zamanda çocuğunun da peşindedir. Ruonon, kızını kurtarmak için her şey yapacak ve bize ritüeli nasıl bozduklarını ve o gün başlarına neler geldiğini tek tek gösterecektir.
Doğu mistik inanışlarını ve öğelerini barından Lanetli Sembol son dönemlerin en sürükleyici ve güzel korku filmlerinden. Ruonan'ın dördüncü duvarı yıkıp sizi de filme dâhil ettiği sahneler özellikle harika. Filmde biraz The Blair Witch Project biraz da Ring havası olduğunu da söylemeliyim.

◆ **Olca Karasoy Moral**



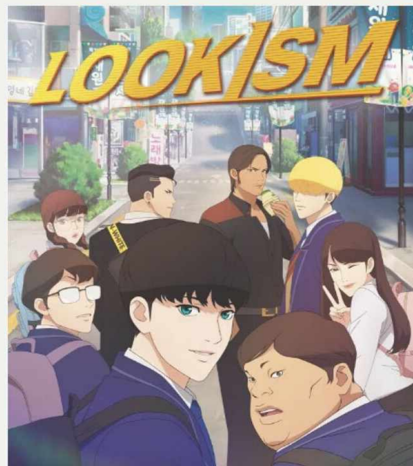
ANİME

LOOKISM

2014 yapımı oldukça akıcı ve tatlış bir animasyon olan Lookism, Güney Kore webtoon uyarlaması. Obez ve çirkin olması gerekçesiyle okul arkadaşları tarafında zorbalığa maruz kalan Park Hyung Seok öfkesini annesinden çıkarmaktadır. Oldukça fakir olduklarından annesi sürekli çalışıp oğlunun ihtiyaçlarını karşılamak için büyük bir hayat mücadelesi vermektedir. Oğlunda bazı tuhaflıklar olduğunu göre anne okula gider ve oğluna yapılan zorbalığa tanık olur. Yetmezmiş gibi kendisi de zorbalığa uğrar. Bu olanlardan sonra tüm imkânlarını zorlayacağını bilse de oğlunu başka bir okula naklettirir. Hyung Seok yeni hayatına başlamadan bir gece önce büyük bir mucize olur ve sabah yeni hayatına gözlerini açtığında son derece yakışıklı, fit biri olduğunu görür. Hyung Seok artık iki bedende yaşayacaktır. Şişman bedeni uyurken yakışıklı ve fit bedeninde yaşayacak; fit bedeni uyurken şişman bedeninde yaşantısını sürdürecektir. Bu büyük mucize Seok'un hem olayları hem insanları hem de kendi kişiliğini algılamasına neden olacak ve zorbalarla eğlenceli bir mücadeleye girecektir.
Bu animasyon gerçekten kalbinize dokunacak türden. Üstelik webtoon'dan son derece başarılı bir şekilde uyarlanmış. Lookism'in yaratıcı Taejun Park Güney Kore'nin en ünlü manhwa sanatçılarından. Webtoon'un da Güney Kore'de çok büyük bir hayran kitlesi vardı ve uzun süredir bir animasyon yapımı bekleniyordu. 20-30 dakika arası değişen sekiz bölümden oluşan animasyon Studio Mir tarafından Netflix orijinal yapımı olarak hazırlandı. Üstelik Netflix'te yeni sezonları ile devam edecek.

◆ **Olca Karasoy Moral**







Bir Örümcek-Adam Rüyası: Onur Öke



Türkiye'de "koleksiyoncu" denildiğinde akla gelen ilk isimlerden olması gereken bir arkadaşımı sizlerle tanıştıracağım bu ay. Bu tanım daha çok normal bir insanın asla ulaşamayacağı ürünlere muazzam bir zevksizlik ile ulaşıp sosyal medyada göz önünde olanlar için kullanıldığından, belki de Onur gibi koleksiyonerler ile daha önce tanışmamış olabilirsiniz diye düşündük. Umarız röportaj, bu müthiş rüya ekseninde "hayatta şanslarını doğru kullanarak başarmak" konusunda da genç okuyucularımıza ilham verir.

Abi selam hoş geldin! Seninle sonunda bunu yapmak çok keyifli. Ben kendini anlatma işini hep size bırakıyorum, bize biraz kendinden bahseder misin? Ne yaptın, ne okudun, nasıl gelişti işler?
Metehan'cım çok teşekkürler bu güzel davetin için! Ben daha sonra detaylı konuşacağımız gibi çok erken bu virüsü kapıp çok küçük yaşta "ne yapıp ne edip bu işin merkezine yakında yaşamalıyım" kafasına vardığım için lise yıllarımdan itibaren hayatımı hep Kuzey Amerika'ya yerleşmek üzerine kurdum. Üniversiteyi Türkiye ve Kanada da Business Management okuyarak bitirdikten sonra uzun yıllar orada kaldım ve hiç durmadan Kanada-Amerika-İngiltere ve bir iki ufak Avrupa Çizgi Roman fuarlarını gezerek geçirdim ve hala da tüm pandemi, maddi koşullar ve dünyanın güncel durumuna inat, yılımı bir sonraki çizgi roman fuarının etrafına kurarak yaşıyorum.

Peki çizgi roman koleksiyonculuğuna nasıl başladın? Nasıldı o ilk özel an?
Öncelikle belirtmek isterim ki benim için Çizgi Roman asla sadece bir hobi ya da merak olmadı. İçine



doğduğum hayatta babam Ten Ten, Red Kit, Tommiks, Zagor, Texas, Phantom ve daha birçok benzeri çizgi roman biriktiriyordu ve dayım çok ileri derecede bir Sci-Fi hayranıydı. O yüzden diyebiliriz ki aşı erken tuttu ve en geç 5-6 yaşlarımdayken o zaman ki ulaşabildiklerimizle kendimce bir koleksiyonum başlamıştı. En başından beri Spider-Man her zaman bir numara olsa da tam anlamıyla bir obsesyona dönüşmesinin bence en büyük sebebi ve tam "Villian Origin Story" anı 11 yaşımda ilk orijinal Amerikan Çizgi Romanımı (Amazing Spider-Man Vol.1 #380) elime almam oldu. Benim yaşımdaki her çizgi roman hayranının yaşadığı, senelerce küçük boyuttaki siyah/beyaz saman kağıtlarındaki hallerine rağmen hayranı olduğumuz karakterlerin ilk defa büyük boyutta, renkli ve inanılmaz kaliteli basım formatında okunma anı, tam anlamıyla bir milat oldu benim için.

Onur aslında ben başlıkta biraz bahsetme-

ye çalıştım, seninkisi bir koleksiyondan bir tık daha fazlası. Başarılması oldukça güç bir rüyayı kovalıyorsun, sonuna da geldin sayılır. Bize anlatır mısın bu süreci?
Yukarıda bahsettiğim o andan sonra, kaçırdığım sayıları okuyabilmek açısından içimde gittikçe büyüyen meraktan dolayı koleksiyonum iki yöne doğru ilerlemeye başladı: ASM #380'den öncesi ve sonrası. Sonrasına ulaşmak zamanla gittikçe kolaylaşsa da öncesine ulaşmanın internetten alışveriş ya da dijital okumak gibi bir opsiyonumuzun olmadığı o yıllarda tek yolu, fiziksel olarak bizzat o sayıların bulunduğu çizgi roman dükkanlarına gidebilmek (ya da gidenleri darlamak) olduğundan, maddi manevi çok yorucu bir maraton başlamış oldu. Tam olarak "bugüne kadar Spider-Man in içinde olduğu tüm sayılara sahip olacağım" kararını (Tüm ana seriler, Mini seriler, Annuallar, One-Shot'lar, başka karakterlerin sayılarında konuk olduğu sayılar...) verdiğim anı ise dün gibi hatırlıyorum. Wizard Çizgi Roman Fan Magazine in 1998 yılında bir sayısının içinde o tarihe kadar basılmış tüm Spider-Man çizgi romanlarının detaylı bir listesi ve hepsini satın almanın ne kadar tutacağının bilgileri vardı. Bu, benim için hayatımın geri kalanında bir nevi pusula niteliği taşıdı ve bir yandan o listedeki eksiklerime tik atarken, bir yandan da kaçırdıklarımı eklememle beraber yeni bir liste oluştu. Sonunda senin de bahsettiğin gibi, o listedeki son tiki çok yakın zamanda atacak ve bundan sonra geçmişten eksik bir sayı olmadan, sadece gelecekte çıkacak yeni sayıları almaya devam ederek hayatımı sürdüreceğim.

Abi ben biraz da senin gibi koleksiyoncuların fikirlerini de okuyucularımızla paylaşmanız gerektiğini düşünüyorum. Her şeyi toplamak





koleksiyon mudur, ya da belirli bir segmentte ilerlemek neler getirir neler götürür? Neler düşünürsün?
Benim bu konuda naçizane en büyük tavsiyem ve son 10 senedir tanıştığım her kendimden genç koleksiyonere oldukça ısrarlı bir şekilde ifade etmeye çalıştığım şey, kendilerine bir odak noktası seçip o yönde ilerlemeleri. Ömrümün ilk yarısında sadece okumak için aldığım sayıların değerini topladığında, belki gerçekten istediğim 10 tane çok değerli çizgi roman alabilirdim ve şu an baktığımda çok daha mantıklı olurdu diye düşünüyorum. Herhangi bir "hype" a göre değil, 20-30 sene sonra gururla sergilediklerinde onları tatmin edecek, az ama öz sayılara yönelmeleri ve alım yapmaları çok daha mantıklı geliyor geçmişe baktığımda. Bildiğin gibi son yıllarda toplamda 15.000



adedi geçmiş olan fasikül sayısını 7.500'ün altına indirerek ve fazlasını satarak elde ettiğim gelirle son eksik 25 sayımı tamamladım. Tüm Spidey sayılarına sahip olma (4000+ sayı) hedefime ulaşmam, bu konuda gösterebileceğim en büyük örnek.

Son iki soruma geçiyoruz! Genç arkadaşlarımıza ya da koleksiyona başlama zamanları açısından "çaylak" sayılabileceklere neler önerirsin? Biraz yap, yanıl, düzelt sürecidir koleksiyon, hata yapmaktan korksunlar mı bu ekonomik şartlar altında?
Ekonomik şartların negatif etkilediği bu sevdamızın, bir yandan da gayet sürdürülebilir olduğunu düşünüyorum ben. Evet, bu sene istediğin 10 sayıyı alamayacaksın belki ama eğer eksik listeni oluşturup bunun bir kısa mesafe depar değil de uzun ve keyifli bir maraton olduğunu unutmazsan, o sayıları zamanı gelip aldığında yaşayacağın zevk, o sayı çıktığı anda alabileceğinden daha fazla olacak, sana söz! 12 sayı olarak aldığın serilere dönüp baktığında kapladıkları yer ya da sergileyememekten pişman olan bir arkadaşımız, günümüz koşullarında çok rahat bir şekilde olayı tersine çevirip o sayıları satarak ciltlere dönebilecekken, aynı şekilde uzun yıllar sadece cilt ile ilerlemiş ve o bayıldığı serilerin tek tek fasikül olarak elinde olması kararını veren bir arkadaşımız da aynı kolaylıkla olayı tersine çevirerek -belki biraz daha uzun bir sürede- hayalindeki o sayılara kavuşacaktır.

Son olarak, koleksiyona eklemek isteyip ekleyemediğin bir şey oldu mu, olduysa ne zaman geliyor?
30+ senelik bu yolculuğun bana göre en önemli adımını atarak çok yakın zamanda Amazing Fantasy #15'i koleksiyonuma kattım. Bundan sonrası için planım bir yandan Spider-Man in yayınlanmaya devam edecek her sayısını almaya devam ederken, aynı anda her sene 1-2 tane majör karakterin 1. Sayısını CGC olarak alabilmek. Ve tabii benim için manevi çok önemi olan karakterlerin tüm serilerine sahip olamasam da hepsinin birinci sayısına sahip olarak ileride kızıma koleksiyonumu bu şekilde devredebilmek...

Abi samimi cevaplar için çok teşekkürler! Buraya geldin zaman ayırdın bizlere, umarız okuyucularımız da beğenir!
Deprem felaketinde zarar gören tüm vatandaşlarımıza geçmiş olsun. Yakınları hayatlarını kaybedenlerin başları sağ olsun. Umarız ülkemiz bir daha böyle bir acı yaşamaz. Daha sağlam günlerde görüşmek üzere!
Sevgiler,
◆ **Metehan İğneci**
@metehansolo

KÜLTÜR & SANAT

OTAKU CHAN

Yaşadığımız felaketten sonra söyleyecek söz bulmak çok zor. Üzüntünün yanında öfkeyle de doluyuz.



Umarım hepiniz iyisinizdir. Öncelikle hepimize geçmiş olsun. Bir yandan da yaralarımızı sarmaya çalışıyoruz. Hepimizin çevresinde hayatını kaybedenler olmuştur. Başımız sağ olsun.

Ben gerçekten de öfkeliyim. Geçmişten pek ders almadığımız ortada. Çoğu konuda yaşadığımız kötü olayları kader diyerek kabullenme yolunu seçiyoruz sanki ve bu beni gerçekten öfkelendiriyor. Kötü binaların yapılması, kötü zeminlerin seçilmesi, organize olunamaması kader değil.

Özellikle Twitter'da Japonya örneği çok karşıma çıktı bu dönemde. Japonya büyük depremlerin sıklıkla yaşandığı, ayrıca (adını verdiği) "tsunami" riskinin de bulunduğu cidden aktif bir bölge. Depreme dair en eski yazılı belgeler de Japonya'da diye hatırlıyorum. Yüzlerce yıl bununla yaşadıktan sonra adamların aklının başına gelmesi normal elbette. Ama o da kolay olmamış belli ki. Miyazaki'nin Rüzgâr Yükseliyor filminin başında, yaşananların sadece bir kısmını gösterdiği 1923 Kanto Depremi, en çok insan kaybının yaşandığı depremlerden biri. Yüz bin ila yüz kırk bin insanın öldüğü o günlerde sebep sadece deprem değildi elbette. Tam yemek saati yaşanan deprem, çoğunluğu ahşap olan binaları çıra gibi kavurmuştu. Çıkan yangınlar yetmezmiş gibi İkinci Dünya Savaşı öncesi ırkçılık furyasının pençesindeki Japonlar gördükleri her Koreli ve Japon sosyalisti de öldürmüştü, bu da tarihin sayfalarına Kanto Katliamı olarak geçti. Sonradan yaşanan Kobe depreminde de sivil inisiyatiflerin insanları kurtarmakta daha başarılı olması, devletin bu tip acil olaylarda müdahale alanının zayıf olduğunu göstermişti.

Geçen Evrim Ağacı'nın kanalında Türkiye'deki volkanların da patlama olasılıkları olduğunu öğrendim. Hiç bilmediğim bir konuydu bu. Ve yine aklıma korkunç öngörüler üşüştü. Ne kadar hazırız? Nasıl takip çalışmalarımız var? Neredeydi hatırlamıyorum, daha geçenlerde bir volkanın içinde 2.6 deprem olduğunun ölçüldüğünü, hâlâ lav biriktiği için böyle küçük depremlerin bile patlamaya sebep olabileceğini duydum.

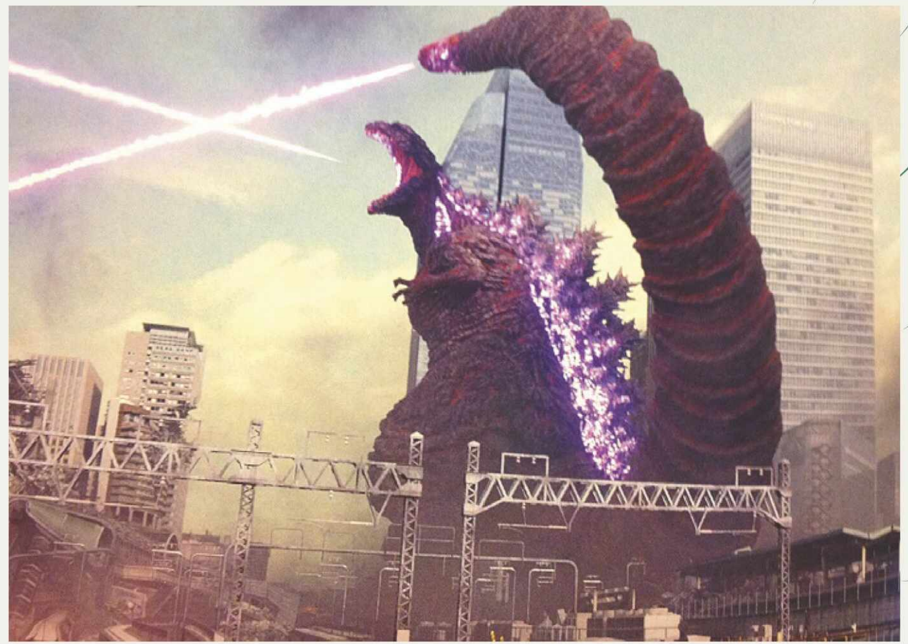


Anlayacağınız kafamda sadece kıyamet senaryoları dönüyor şu an. Bunun bir nedeni var elbette. Öncelikle şunu söylemem gerek. Depremi yaşayanlarla empati yapmaya cesaret edemem bile, imkânsız anlayamayız o insanların neler yaşadığını. O yüzden ikiyüzlü gibi "anlamaya çalışalım" falan da demeyeceğim. Sadece bir daha böyle şeylerin başımıza gelmemesi için neler yapabiliriz düşüncesi dönüp duruyor aklımda. Elimden geldiğince yardım etmenin yanında verilen eğitimlerden tutun da yaşadığım bölgeden sorumlu olan İBB'nin ne hazırlıkları olduğuna, sonrasında nasıl yardım edebileceğime (kendimi ne kadar çaresiz hissettiğimi anlatamam, ilkyardım eğitimim bile yok) ve yurtdışında benzer durumlarda neler yaşandığına baktım. Netflix'teki Katmandu depremi üzerine izlediğim bir belgeselde, üst düzey görevlilerin enkaz kaldırma konusunda görevlendirilmiş insanı arayıp yabancı kurtarma ekipleri çalışsa da çıkaran siz olacaksınız dediğini öğrendim mesela. Depreme orada yakalanan turistlerin yemek bulma derdindeyken bir enkazda buldukları paraları falan yanına aldığını da gördüm. İnsan her yerde insan demek ki, iyisiyle kötüsüyle...

Tüm bu kötü olayların yanında insanların nasıl bir araya geldiğini, nasıl yardım etmek istediğini de gördük elbette.







İnsanlığın iyiliğinin bir noktada galebe çalacağına dair az da olsa hâlâ umutluyum. Ama sorguladığım çok şey var.
Bu yazının başına haftalardır oturamadım, ne yazacağım ki, sorusu beynimde döndü durdu. Sonra 2020 yılında bu sayfalarda bahsettiğim bir yazı dizisi geldi aklıma. Japan Sinks (Japonya Batıyor) animesi yeni çıkmıştı. Ben de Japonya'daki kıyamet algısı ve bu konuda neler üretildi diye bir özet geçmiştim üç sayı boyunca. Acaba Japonların bu konulara bu kadar eğilmesi, bu konularda bu kadar üretim yapması böylesi felaketlere karşı insanları uyanık tutmaya yarıyor olabilir mi?
Elbette adamların hayatında yerleşmiş bir gerçek bu. Keza yaşadıkları atom bombası faciası da öyle. Bir süredir bu konuyu düşünüyorum, acı pornosuyla ve hissizleştirmeyle bilinçlendirme arasındaki ayrım nerede acaba?
Acı pornosunun bence en güzel örneklerini bir kısım muhabirlerin yaptıkları ve Oksijen gazetesinin fotoğraflarla yazarları eşleştirerek yazı yazdırmalarında gördük. Gazetenin bu olayı patlayınca Susan Sontag'ın Başkalarının Acısına Bakmak kitabını tekrardan okumaya çalıştım. "Kesintisiz görüntü bombardımanının (televizyon, video filmler) bütün hayatımızı kuşatmış olduğu şüphesizdir, ancak iş 'hatırlama'ya geldiğinde fotoğraf hâlâ daha derinden bir can acıtma, insan zihninde daha derin bir iz bırakma gücüne sahiptir," diyor Sontag. Çok sevdiğim yazarlardan Henry James ise 1915'te kelimelerin kifayetsiz kaldığı bir durumda şunları yazmış: "Bütün yaşananların ortasında sözcüklerin düşüncelerimizin ağırlığını taşıyacağını düşünmek, son derece zorlaşmış bulunuyor. Savaş, sözcükleri tüketip bitirdi; sözcükler iyice zayıfladı, sözcüklerin iler tutar bir tarafı kalmadı."
Peki bilinçlendirme ya da en hafifinden olası bir tehdidi korkutmadan hatırlatma nasıl olmalı? Hâlâ bir fikrim yok. Türkiye Gölcük gibi korkunç bir deprem yaşamıştı, o depremi yaşayan çevremdeki insanların, edebiyatçıların çoğu daha bundan bahsedecek kadar bile o travmayı atlatamadı. Edebiyatımızda, dizilerimizde ya da filmlerimizde bir anıştırma da görmedim. Öyle yapılmalı demiyorum elbette. Böylesi bir soruya cevap vermek benim haddime değil. En azından Japonya'da neler yaşandığını yazabilirim size.
Oranın ister bariz ister bilim kurgusal ya da fantastik bir metafor üzerinden kıyamet anlatısı örneği boldur. Hepsi de afetleri yaşanan olaylarla birlikte ele alır. Önceki yazılarımda, Akira'da atom bombasından başlayıp çok önemli sosyal ve politik büyük anlatıların kaybedilmesi, ekonomik açıdan büyük bir anlatıya geçilmesi ve bu geçiş süresince korunamamış nesillerin etkilerinin görüldüğünden bahsetmiştim. Sonrasında gelen çağ yükselen ekonomik güçle desteklenen bir tüketim ve rüya çağıydı. Ardından Kobe Depremi, tarikatların terörist eylemleri falan derken Evangelion çıkmış ve dünyayı yok etmeye çalışan meleklerin gölgesinde dönemin kültürel hassasiyetlerini, güvencesizliklerini, ulusal belirsizliklerini tek potada eritmişti. Hatta sadece karamsarlık ve güvensizlik hissinin değil, mevcut sistemden geri çekilme isteğini de mevcuttu seride. Sonrasında onlar da bir kaderciliğe saplandı aslında. Shin-sekai animeleri görmeye başlamıştık. Bunu hayatta kalma temalı anlatılar izlemişti. Her şey size karşıyken tek başınızaydınız artık.
Günümüze geldiğimizde Fukushima'nın etkilerini ise Makoto Shinkai'nin Senin Adın ve Anno Hideaki ile Shinji Higuçi'nin günümüzde geçen Shin-Gojira filminde görmüştük. İkisi de felaketi farklı şekillerde ele almıştı ama ortak noktaları insanların nasıl kurtarıldığıydı. Shinkai gençlerin felaketlerle aradan zaman geçtikçe nasıl baş ettiklerini gösterirken iki ana karakter hem zaman hem de mekânda birbirinden koparılmıştı. Aralarındaki iletişim telefona bağlıydı. Ve gerçekten de depremde tüm sistemler çöktüğünde yardımların götürülmesi için telefonlar hayat kurtarmıştı. (Tıpkı Türkiye'deki gibi. Tabii orada koca bir gün yasaklanmamıştı uygulamalar...) Shin-Gojira ise insanları kurtarmanın lojistiğine önem vermişti.
Kısacası 1950'lerden başlayarak günümüze kadar pek çok eser Japonya'nın içinde yaşadığı ortamı, politikasından afetlerine, sosyal gerçekliklerinden insanların umutlarına kadar birleştirmiş, anlatmıştı. Biz niye unutup duruyoruz, hafızamız niye bu kadar kötü? Hadi önceden unuttuk artık unutmayacağız diyelim, şimdi ne yapabiliriz? Bireysel olarak yönlendirilmeye çok ihtiyacım var gibi hissediyorum, örgütlü olarak ise (politikacıları, hükümeti, yerel yönetimleriyle) bu konularda halkın yönlendirilmesine çok ihtiyaç var gibi geliyor. Biliyorum, biraz içini boşaltma yazısı, biraz anime yazısı gibi oldu bu, hatta bir yazı denebilir mi o bile şüpheli, yanlış bir söz ettiysem affedin.

◆ **Merve Çay**



KÜLTÜR & SANAT



Üzgünüm... Yaşadığımız deprem felaketinden etkilenen tüm insanlarımıza geçmiş olsun, hepimizin başı sağ olsun.



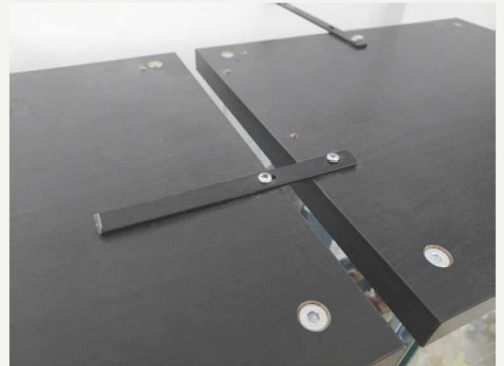
Hislerimi sizlere ifade edebileceğim uygun Türkçe kelimeleri bulamıyorum. Üzüntü, korku, endişe ve öfkeye dönüşen bir duygu fırtınası içerisinde gidip geliyorum. Ben aklı selim bir insan olarak yaşananlara kader gözüyle bakamıyorum. Kimsenin de bakmasını istemiyorum. Türkiye bir deprem ülkesi, yakın tarihimizde yaşadığımız onlarca büyük deprem var. Nasıl olur da hiçbirinden ders çıkarılmaz, hiçbir şekilde hazırlık yapılmaz, aklım almıyor. Çok üzgün ve çok kızgınım. Sayfalarca şey yazabilirim buraya, tüm isyanımı, öfkemi, kızgınlığımı, kırgınlığımı yazabilirim ama biliyorum ki her birimiz aynı duyguları yaşıyoruz. Bölgedeki insanlarımızın yaşadıklarını gördükçe kat ve kat artıyor içimdeki çaresizlik duygusu. Aklım almıyor...
Çok çok çok geçmişler olsun hepimize... Lütfen gerekli tüm önlemleri almaya gayret edin. Evinizi test ettirin, kiracıysanız ortalığı ayağa kaldırın! Bireysel olarak elinizden geleni yapın.
Figürcünün Seyir Defteri olarak sizlere de çok teşekkür etmek istiyorum. Düzenlediğimiz oyuncak toplama kampanyasına göstermiş olduğunuz ilgi ve destek sayesinde bölgedeki çocuklarımızı biraz da olsa mutlu edebileceğiz. Bu süreci birbirimize sarılarak atlatmaktan başka çaremiz olmadığını hep birlikte gördük. Bu yüzden oyuncak toplama kampanyamız daha uzun süre aktif olarak kalacak. Topladıkça bölgedeki kardeşlerimize yollamaya devam edeceğiz.
Bir sonraki adımımız ise bunun sürekli hale gelmesini sağlamak ve Türkiye'nin her yerine ihtiyacı olan kardeşlerimize oyuncak ulaştırmak olacak. Hepsi sizin sayenizde. Ben ve ekibim adına her birinize çok ama çok teşekkür ediyorum. Kampanyamızın detaylarını Instagram hesabımızdaki paylaşımdan görebilirsiniz.
Bu ay içimden hiçbir şey yazmak gelmiyor. Biliyorum işim bu ama inanın gelmiyor. Bu yüzden ne yazık ki 2020 yılındaki İzmir Depreminden sonra yazdığım yazıma eklemeler yaparak sizinle tekrar paylaşmak istiyorum. Öncelikle insan canı tabii ki. Kendimizi korumak adına yapmamız gerekenler aynı zamanda koleksiyonumuzu da koruyacaktır, bu yüzden sizinle kendi adıma aldığım önlemleri tekrar paylaşıyorum.

Destekleyin Bizi!
FSD'yi nasıl destekleriz: Kanalıma abone olur ve katıl butonu ile içeriklerimin devam etmesini sağlayabilirsiniz. Videoları beğenip, paylaşıp yorum yapar ve zili açarsanız çok mutlu olurum!

Şuralarda da varım:
Youtube & Instagram & Facebook & Twitter & Tiktok| figurcununseyirdefteri.com

1-) Sabitleme:
Öncelikle evimdeki her bir mobilyayı, hareket edebilecek her eşyayı sabitlemekle başladım. Kitaplıklar, TV sehpası, TV, masa vs... Sonrasında koleksiyonumu sergilediğim Detolf vitrinleri, nalburdan aldığım L dirsekler ile duvara sabitledim. Normalde detolfların içinde sabitleme malzemesi geliyor fakat duvar ile arasında







mesafe olduğu için dirsek kullandım. Daha sonra 8 adet detolf vitrinim yan yana olduğu için onları da birbirlerine sabitledim daha da sağlam oldu. Vitrinlerin sallanma, devrilme ihtimalini böylelikle ortadan kaldırmış oldum. Aynı şekilde evin içerisinde yer alan tüm kitaplıkları da benzer yöntemle duvara sabitleyerek devrilme ihtimallerini ortadan kaldırdım. Depremlerde çok büyük bir oranda devrilen eşyaların insanlara zarar verdiğini düşünürsek bu çok önemli bir uygulama. İhmal etmeyin lütfen.

2-) Çift Taraflı bant Uygulaması

Vitrinleri ve mobilyaları sabitledikten sonra detoflarlarda bulunan heykellerin tabanına çift taraflı bant uygulaması ile sabitleme yaptım. Buradaki amacım vitrinlerin sallanmasını minimuma indirdikten sonra içlerindeki heykellerinde sabit bir şekilde kalmalarını sağlamak. Bunun için de çift taraflı bant kullanarak garantiye aldım. Biraz kalın olanları tercih edebilirsiniz.

3-) Patafix Yapışkan Hamur Uygulaması

Vitrinlerin içinde sergilediğim figürlerin de sabit kalmalarını istediğim için figürlerin base ya da tabanlarına (Depremde patafix uyguladığım figürler yerlerinden bile kıpırdamamış) UHU markasının PATAFIX isimli yapışkan hamurunu kullandım. Bununla ilgili bir video Youtube kanalımda var. Ayrıca UHU PATAFIX PROPOWER isimli daha güçlü bir yapışkanı da (3 kg kadar çekiyor) yine bazı heykeller için kullanıyorum. 2 numaradaki çift taraflı bant yerine bunu da tercih edebilirsiniz.



4-) Quakehold! ve Collectors Hold Museum Putty

Koleksiyonumu nasıl koruyabileceğimi araştırırken karşılaştığım iki ürün. Temelde Patafix'in işlevine çok yakın ama çok daha profesyonel olarak kullanım olan iki ürün olarak düşünebilirsiniz. Heykelleri ve birçok şeyi zemine sabitlemeye yarayan bir yapışkan hamur malzeme. Hatta bildiğim kadarı ile müzeler gibi yerlerde de kullanılıyormuş.



5-) Çocuk Kilidi

Çok basit bir önlem ama gerçekten hayat kurtarıyor. Özellikle depremde gördüm ki evdeki kapaklı olan her şey açılmıştı. Bu hem can sizin için hem de koleksiyonunuz için çok tehlikeli olabilir. Detolflarınız için ya da kapaklı dolaplarınız için basit çocuk kilitleri kapakları tutarak açılmalarını önler. Ben uyguladım siz de uygulayın.

◆ **Ahmet Gezer**



Ne aldık: Star Wars Black Series – Cobb Vanth

The Mandalorian'ın sevdiğim karakterlerinden birisidir Mos Pelgo'nun şerifi Cobb Vanth. Uzun zamandır da bekliyordum bir fırsat olsun olsun da alayım diye, sonunda aldım. Boba Fett'in zırhını jawalardan satın alarak bir süre kullanmıştı.



Ne bekliyoruz: McFarlane The Dark Knight Trilogy

McFarlane yine sahnenin tozunu attırıyor. Uzun zamandır beklediğimi The Dark Knight Trilogy serisi ön-siparişe açıldı. Şahsen çok beğendiğim seriyi satışa çıktığı anda almayı planlıyorum.



Ayın incelemesi: Neca - The Thing "MacReady" Aksiyon Figür İncelemesi

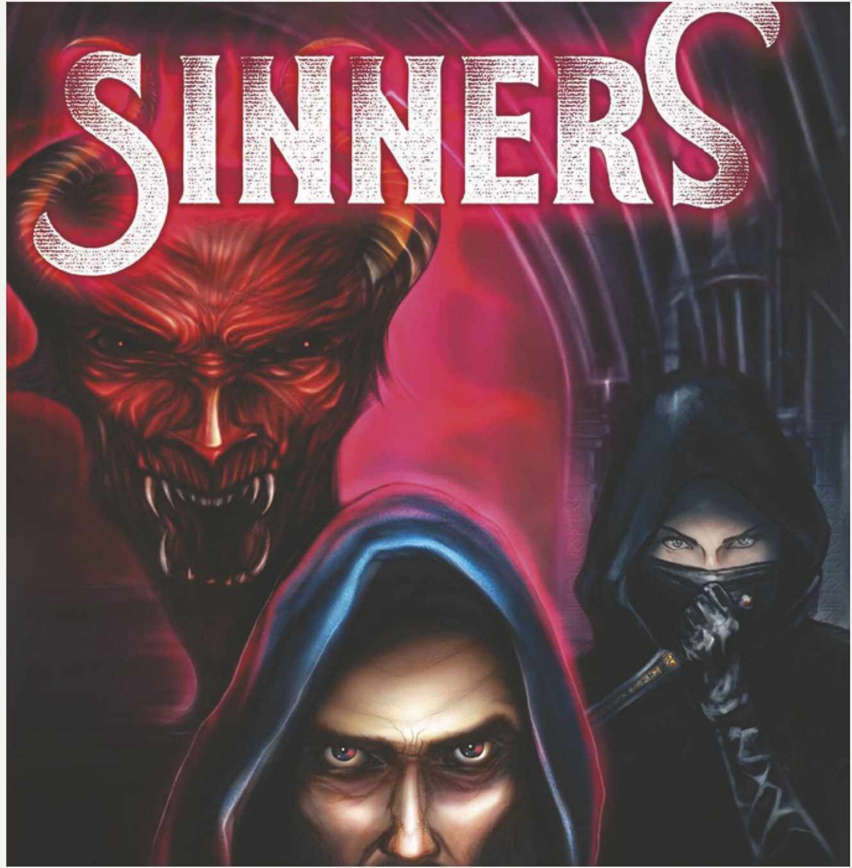
En sevdiğim kült filmlerin başında gelir The Thing filmi. John Carpenter tarafından yönetilen ve başrolde Kurt Russell'ın bulunduğu 1982 yapımı Amerikan bilimkurgu korku filmidir. İzlemeyenler kesinlikle izlesin. Neca'nın son dönem en sevdiğim işlerinden birisi, güzel iş çıkarmışlar. Bol aksesuarlı, üç farklı kafa modellemeli keyifli bir figür. İncelemesini Youtube kanalından izleyebilirsiniz.





BOARD GAME TALK
ROLL THE DICE

Karanlık bir konseptten oldukça eğlenceli bir oyun çıkarmak mı? Sanırım Nezih Savı'dan başkası da yapamazdı bunu...



Bu sayfaları okuyup da Arif Nezih Savı ismini duymayan var mı? Duymayan kaldıysa gerçekten bir kendini sorgulasın! Öncelikle kendisini bir araştırın sonra da ülkemizde oldukça küçük bir kesimin ilgi duyduğu kutu oyunları konusunda eşi İpek Hanım ile birlikte harika videolar çektiği "Kutu Oyunu Falan" kanalına bir göz atın. Eğlenmenin yanı sıra bir sürü oyunun da ilk bakışından tutun, nasıl oynanacağına varana dek bir sürü içeriğe erişmiş olacaksınız bu sayede.
Gerçi Board Game Talk okuru, Nezih Bey'e zaten aşinadır. Zira Nezih Savı ile daha önce bir röportajımız olmuştu. Kendisi kutu oyunlarının büyük bir hayranı ve koleksiyoneri olmasının yanı sıra bir tasarımcı. Şimdiye değin bir sürü oyun oluşturmasının yanında NeoTroy Games'in yayıncılığında büyük çapta bir kutu oyunu da tasarladı. Bu ay da bu oyunu detaylıca masaya yatırarak siz değerli okuyucularımıza yerli tasarımcımızdan yerli kutu oyunumuza bir bakış atalım istedim. Konuğumuz Sinners.



Tasarım

Sinners, daha önce de bahsettiğim üzere oldukça karanlık bir temaya sahip. Oyunda yozlaşarak şeytanla daha uzun bir ömür için anlaşma yapan din adamları rolüne bürünüyoruz. Ancak merak etmeyin, suçsuz günahsız ruhları da acıya mahkûm edecek kadar yozlaşmamışlar daha. Her ne kadar şeytanla anlaşma yapmış olsalar da bu din adamları, cidden günahkâr olduklarına inandıkları soyluların ruhlarını şeytana sunuyorlar. Ortamda pozitif ayrımcılık var yani bir bakımdan.
Nezih Bey, oyunu tasarlarken inanılmaz bir uğraş vermiş. En baştan hakkını teslim etmek gerekiyor. Bunu söylememin sebebine gelecek olursak; sadece basitçe şeytanların, günahların veya ayinlerin oluşturulması sanıyorum herkes için çok kolay olurdu. Ancak kendisi işin kolayına kaçmayarak her bir şeytan, günah ve ayin için kutsal kitaplarda geçen alıntılarda da bulunmuş ve bu unsurların her birisini buralardan almış. Bunu yapabilmek için tek tek inceleme yapmak gerekiyor ve bunu yaptığı için oyununa nasıl bir sevgiyle sarıldığı sanıyorum hepinizin malumu.
Oyunun sanat tasarımı noktasında kartların çizimlerinin hayli başarılı olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Devrim Kunter, Elif Kut ve Meva Eyüpoğlu'nun ellerine sağlık. Aynı şekilde oyunun grafik tasarımını yapan Pınar Ercan'ı da anmamak olmaz. Hep



beraber muhteşem bir iş çıkarmışsınız. Bu muhteşem iş, NeoTroy Games'in kaliteli baskı ve yayıncılığı ile birleşince de ortaya gayet güzel bir sanat eseri çıkmış.



Oynanış Mekanikleri

Oyunda kullanılabilecek şeytan kartları olarak Lucifer, Behemoth, Belial, Beelzebub, Belphegor, Asmodeus, Leviathan, Mammon ve Lilith olmak üzere toplam 9 kart bulunuyor. Her birinin adı oyun, film, dizi veya animeler ile haşır neşir olan insanların bildiği isimlerdir. Diğer bir deyişle hepiniz biliyorsunuzdur. Her bir şeytanın birbirinden farklı özellikleri bulunuyor. Bu nedenle de farklı şeytanları kullandığınızda farklı oyun deneyimlerine kavuşuyorsunuz. Bu da otomatik olarak oyunun tekrar oynanabilirliğine artı puan demek oluyor.

Günahlar tarafındaysa obur, tembel, kıskanç, öfkeli, bencil, açgözlü, şehvetli, yalancı ve kibirli olmak üzere yine 9 kart bulunuyor. Burada ise fark ettiyseniz 7 büyük günaha ek olarak yalan ve bencillik eklenmiş. Günahkârlar da yine şeytanlar gibi değişik özelliklere sahip. Günahkâr kartları, şeytanlardan farklı olarak 90 adet ve cinsiyetleri farklı olarak oluşturulmuş durumda. Günahkarların sayısının fazla olması ve cinsiyetlerinin olması oyunun önemli bir oynanış mekaniğini oluşturuyor. Çünkü oyun esnasında cinsiyetleri temelinde nikah töreni ayininde iki farklı günahkarı bir araya getirebilmemiz mümkün.

Ayinler, günah çıkarma, vaftiz, nikah töreni, ekmek şarap ayini, kuvvetlendirme, rahip takdisi ve kutsama olmak üzere toplam 7 adet. 7 farklı ayinden ise toplam 26 kart destemizde bulunuyor. Tahmin edeceğiniz üzere ayinler de birbirinden farklı özelliklerle oyuncuya çeşitli artı özellikler sağlıyorlar. Aralarında nikah töreni kartı az önce bahsettiğim şekilde diğerlerinden farklı kullanılıyor. Bütün bunlardan ayrı olarak farklı şekillerde kullanımları bulunan yalancı günahkâr, iyiliksever ve katil kartları ile oyundaki tüm kart setleri tamamlanıyor.

Oyun, genel olarak turlar şeklinde oynanıyor. Her turda ise kart çekme, kart oynama ve kartı ıskartaya çıkarma olmak üzere üç aksiyon gerçekleştiriliyor. Nezih Bey, oyuna başlangıç olarak yaş sırasını tercih etmiş. Yani ilk turda açılışı en yaşlı kimse, o yapıyor. Büyükler önden tarzı bir saygı mı, yoksa başka bir sebebi mi var bilemediğim için Nezih Bey'e bunu özel olarak soracağım. Aklıma takıldı çünkü, hiç garipsemeyin! 2-5 kişi ile oynanış sunan Sinners'da her oyuncu kazanmak için biraz önce bahsettiğim kartları doğru bir şekilde kullanarak daha fazla ruh toplamak zorunda. Oynanış, ortalama 1 saat sürüyor. Kartların ve şeytanların farklı özelliklere sahip olması sebebi ile, biz ailecek tekrar tekrar oynayabildik. Öte yandan belirtmem gerekir ki; teması nedeniyle Sinners'ın yaşı küçük olan oyunculara hitap eden bir oyun olduğu söylenemez. Zaten NeoTroy Games, Sinners'a 18+ etiketini iliştirmiş.

Son Karar

Sinners, oynadığım süre boyunca eğlendirmesinin yanında dengeli bir oynanış sunmasıyla da dikkate değer. Kartların her birinin farklı özelliklere sahip olması nedeniyle bu dengenin sağlanabilmesi aslında oldukça zordur. Sinners, bu konuyu iyi kotarmış bir oyun.

Evet, geldik hepinizin en merak ettiği konuya. Merak etmeyin Sinners, hem tasarımcımız hem de yayımcımız açısından tamamıyla milli olduğu için gözünüzü korkutacak bir pahalılıkta değil. NeoTroy Games'in internet sitesi üzerinden edinebileceğiniz oyunun satış fiyatı 399.90 TL. Bu fiyata şimdilerde AAA bir oyun bile alamadığımızı sanıyorum hatırlatmama gerek yok! Öte taraftan oyunun kalitesi ile de karşılaştırıldığında bu fiyatın oldukça makul olduğuna emin olabilirsiniz. Ek olarak oyunun tekrar oynanabilirliğinin yüksek olduğunu da daha önce belirttim. Bütün bunları birleştirince bence kütüphanenize eklemek için kaçmaz bir oyun! Sağlıcakla kalın değerli Level okuru! İki ay sonra görüşürüz.

◆ **İmge Melisa Şatlı**



A Battle Through History

Geçen sene gözümden kaçan en önemli iş, sanırım en sevdiğim gruplardan birisi olan Sabaton'un kutu oyunu. Evet yanlış duymadınız. Hepimizin sevip saydığı metal müzik grubu Sabaton, 2022 senesinde bir de kutu oyununa kavuştu. Sabaton'un müzik tarzına uygun olarak bir savaş oyunu olarak tasarlanan A Battle Through History, tarihin çeşitli dönemlerinden oluşturulan ordularla savaşılan bir oyun. Ne zaman deneyimleme şansına sahip olurum emin olamadığım, ancak çok da merak ettiğim bu oyun maalesef ki $56.78 gibi yüksek bir rakama satılıyor. Ayrıca Sabaton'un YouTube kanalı üzerinden fragmanını izlemenizi tavsiye ettiğim oyundan benim de haberdar olmamı sağlayan sayın İhsan Yeniçeri'ye buradan selamlarımı iletmeden geçmeyeyim.

LEVEL
#307 Nisan/ Mayıs 2023

YAYINCI
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)
Gökhun Sungurtekin

YAYIN DANIŞMANI
Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU
Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR
Ahmet Gezer
Ahmet Rıdvan Potur
Burak Güven Akmenek
Bülent Gürler
Ceyda Doğan Karaş
Enes Özdemir
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Burak Emanet
Ertuğrul Süngü
Hakan Orkan
Hasan Elmaz Öfke
İlker Karaş
İmge Melisa Şatlı
Mahmut Karslıoğlu
Mehmet Nalçakan
Merve Çay
Metehan İğneci
Nevra İlhan
Nurettin Tan
Olca Karasoy Moral
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Sonat Samir
Şeymanur Özgür
Talha Şahin
Tolga Yüksel
Tunahan Ertaş

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 577 31 56
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM
Üretim Planlama Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Yakup Kurtulmuş
Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Dijital İçerik Direktörü: Eren Demir

REKLAM ve ETKİNLİK GRUP BAŞKANI
Ali Erman İleri

REKLAM
Reklam Grup Başkan Yardımcısı Seda Erdoğan Dal, Işıl Baysal Turan
Satış Koordinatörü Burcu Acavut, Burcu Kevser Karaçam
Satış Müdürü Mürvet Yılmaz

Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka **Tel:** 0 212 336 53 61 - 62

Hedef Sayfalar Reklam Koordinatörü Aysel Şener
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 75

Bölgeler Reklam Müdürü Hülya Erdoğan
Tel: 0 212 336 53 72

Ankara Reklam Satış Koordinatörü: Sezinur Balıkçıoğlu
Ankara Reklam Satış Müdürü: Beliz Balıbey
Tel: 0 312 577 31 56

ETKİNLİK ve MARKA YÖNETİMİ
Etkinlik ve Proje Koordinatörü NİHAL AYAN nayan@doganburda.com

REZERVASYON
Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 32 00
Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03 • **Fax:** (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr
Sertifika No: 42716
Dağıtım: Turkuvaz Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Ulusal süreli, iki ayda bir

FIPP üyesidir.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

Çalışma saatleri: Her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

NEXT LEVEL

THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM

Nefesimizi kesen Breath of the Wild'ın ardından, Link ile yeni maceralara!

DEĞER KATAN EMLAK PROJELERİYLE

EGE'DE YAŞAM



İLHAM VEREN EVLER

Farklı sahil ve koylardan dekorasyonu ve mimarisiyle Ege havası estiren evler

GÜNCEL PROJELER

Bodrum'dan Kaz Dağları'na markalı gayrimenkul projelerinden örnekler

EN YENİ MEKANLAR

Ege'nin en yeni, en iyi adresleri, isimleri, imzaları, rotaları, otelleri

NİSAN 2023 / CAPITAL, EKONOMİST, HELLO!, MAISON FRANÇAISE VE YACHT TÜRKİYE DERGİLERİNİN HEDİYESİDİR, AYRICA PARA İLE SATILMAZ.



ESKİ UYGARLIKLAR BU KIYILARI SEÇTİYSE BİR BİLDİKLERİ VARDIR

Eski medeniyetlerin yaşamak için seçtikleri coğrafyalar, iklimi, bitki örtüsü, suyu, rüzgarı, güneşi, mevsimleri, toprağının bereketi hatta enerjisiyle insana iyi gelen, sağlıklı ve mutlu nesiller yetiştirmeye elverişli coğrafyalardır.
Ege kıyıları, filozofların yetiştiği, mitolojik hikayelere konu olan, uygarlıkları yüzyıllar boyunca besleyen, dünyanın en eski, hareketli ve zengin tarihine sahip kıyılar. Bunca yıldır, bu insanlar hep buraları tercih ettiyse, bir bildikleri vardır.
Heredot'un Bodrum'undan, Aristo'nun Assos'una uzanan bu doğa, tarih, felsefe ve kültür duraklarında mola verip günümüz yaşamlarına konuk oluyoruz. Geleneksel taş evlerin avlularına girip, sanatçıların atölyelerine uğrayıp, lokal lezzetleri tadıyor, bereketli topraklardan gün batımlarını izliyoruz.
Ege bizi kucaklıyor ve bırakmıyor. Biz de onu...

Melda Narmanlı Çimen
Yayın Direktörü
mcimen@doganburda.com











KAPAK FOTOĞRAFI:
Emre Başak.



MAISON FRANÇAISE **arşivinden alınmıştır**

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
İcra Kurulu Başkanı: Cem M. Başar

Yayın Direktörü (Sorumlu):
M. Melda Narmanlı Çimen
Danışman Yayın Yönetmeni: Yasemin Aksoy
Danışman Görsel Yönetmen: Reyhan Kırmacı

Reklam ve Etkinlik Grup Başkanı:
Ali Erman İleri
Grup Başkan Yardımcısı:
Işıl Baysal Turan, Seda Erdoğan Dal
Reklam Satış Koordinatörü:
Menend Çerçioğlu, Neyran Çınar, Şerife Dökmetaş
Reklam Satış Müdürü:
Maya Yılmaz
Hedef Sayfalar Reklam Koordinatörü:
Aysel Şener Tel: (0212) 336 53 75
Bölgeler Satış Müdürü: Hülya Erdoğan
Tel: (0212) 336 53 72
Ankara Reklam Satış Koordinatörü:
Sezinur Balıkçıoğlu
Ankara Reklam Müdürü:
Beliz Balıbey Tel: (0312) 577 31 56
YÖNETİM YERİ
Kuştepe Mah., Mecidiyeköy Yolu Cad.,
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21, 34387,
Şişli, İstanbul. Tel: (0212) 410 32 00.

EGE'DE SEZON AÇILIYOR

İlhamını doğadan alan özgür ruhlu Ege yaşam tarzının şifreleri de aynı huzuru yansıtıyor. Benzer duyguları paylaşan marka ve etkinlikleri radarımıza aldık.





ZAMANSIZ VE FAYDALI GÜZELLİKLER GİBİBODRUM'DA



İnsanı iyi hissetiren dekorasyon ürünleri, akıllı tasarımlar ve doğal parçalar GibiBodrum'un rafları arasından size gülümser. Akdenizli bir stilin tüm ihtiyaçlarını bulabileceğiniz GibiBodrum Kumbahçe'de ve çok yakında merkezdeki Çarşı caddesinde. **www.gibibodrum.com**





BODRUM'DA SANAT GÜNLERİ BAŞLIYOR

Art Melek tarafından organize edilen ve bu yıl üçüncüsü düzenlenen Bodrum Atölye Buluşmaları, 20-25 Haziran 2023 tarihleri arasında yapılıyor. Devrim Erbil, Muzaffer Akyol, Ali Atmaca gibi duayenlerin yanı sıra genç sanatçıların da üretimlerini yaptıkları atölyeleri bu tarihler arasında herkese açık olacak. Tüm adres ve etkinliklerin yer aldığı sanat haritası tüm yarımadaya dağıtılacak. Takipte kalın! **@artmelek_bodrum**



URLA'DA DEKORASYON VE SANAT TURU

Gizem Yurttaşen Erenoğlu ve Taner Erenoğlu'nun kurdukları Illios Urla'da her biri farklı sanatçı ve tasarımcının elinden çıkan lokal ürünler bulmak mümkün. **İllios.com.tr**













YENİ BİR KÜLTÜR-SANAT MERKEZİ: FRAMEBODRUM

Bu yaz Bodrum'da tam da ihtiyaç duyulan bir kültür-sanat merkezi açılıyor. Ortakent'te toplam 2,5 dönüm içinde tasarlanmış kompleks içinde tiyatro salonu, sanat galerisi, mini sahne (kabare), sanat atölyeleri, derslikler, ortak ofis alanı (coworking), restoran, café ve bahçesinde amfitiyatro var. Yapının ön cephesini saran demir konstrüksiyon kabuk sayesinde Bodrum'un ikonik mimari yapılarından biri olmaya aday FrameBodrum, bu yaz sanatsal etkinliklerin adresi olacak. **@framebodrum**

haberler ▪ haberler ▪ haberler ▪ haberler ▪ haberler ▪ haberler ▪ haberler ▪ haberler






AKDENİZLİ STİLLER

Bodrum'un sadelik, rahatlık ve doğallık odaklı modern Akdenizli evlerinin ve yine aynı rafine ve ferah yaşam alanlarının en çok tercih ettiği markalardan biri olan Lamare Living'in, Ortakent'teki 1.200 metrekarelik mağazasında, mobilyadan aksesuara, tekstilden mutfak ürününe kadar pek çok ev ve yaşam ürünü bulunuyor.
@lamareliving





ORMANDAN TABAĞA SÜRÜKLEYİCİ BİR URLA SERÜVENİ

Duygu Özerson Elakdar'ın kurduğu Hiç Urla markası altında, butik zeytinyağı üretimi, yerel lezzetlerin sunulduğu lokanta, yemek & zeytinyağı kursları ve seramik atölyesi bulunuyor. Urla'daki Sanat Sokağı içinde yer alan seramik atölyesini gezebilir, gördüğünüz tabaklardan aynı sokakata konumlanan restoranda, lezzetli yemekler yiyebilirsiniz. hicurla.com

EGELİ BİR ADRES




Özgür Arıkan, İstanbul'daki hayatını Bodrum'a taşıyan bir cesur yürek. Bundan 4 yıl önce Dereköy'de açtığı Leleg Living mağazasında hep hayal ettiği stilde bir dekorasyon tarzı yaratmış. Hepsi geleneksel yöntemlerle üretilmiş, el yapımı ürünlerden oluşan mağazanın raflarındaki ürünlerin %90'ı Türkiye'de lokal zanaatkarlar tarafından üretiliyor. Boho stilde, Ege evlerinin tarzını yansıtan Leleg Living, istenirse ev ve oteller için dekorasyon hizmeti de veriyor.
@lelegliving







BİR NEFES GİBİ

Urla'da yaşayan Zeynep Üstünkarlı, Zeyns markası altında tasarlayıp ürettiği seramik ürünleriyle radarımızda. Baktıkça huzur veren sakin koleksiyonları arasında, noktalı ve çizgili Boho serisinin çekimine kapılmamak imkansız. **@zeyns_atelier**

BODRUM MUTFAK



eOFİS BODRUM



NİDAPARK GÖCEK





MUDO



SWISSÔTEL RESIDENCES BODRUM HILL



SNOC



CENNET KOYU EVLERİ



URLA SAHNE



ARC DE LUNE GÜMÜŞLÜK



RÖPORTAJ
MİMAR KORAY YAVUZER



NİDAPARK GÜNDOĞAN

EGE'DE GAYRİMENKUL, TURİZM, OFİS VE DEKORASYON MARKALARI

Ilık iklimi, muhteşem denizi, doğayla iç içe yaşam alanları, baş döndüren havasıyla Ege kıyıları her zaman büyüleyici.
Tüm mevsimlerin doyasıya yaşandığı Ege, günümüzde büyük şehirlerde yaşayanların kaçış noktası oldu. Son yıllarda evden çalışma sistemine geçen birçok kişi eskiden yazlık bölgesi olarak düşünülen Ege kıyılarına taşınarak yaşamlarını burada sürdürmeye başladı. Günümüzde Ege'de 4 mevsim yaşanacak altyapıya sahip, doğayla iç içe yaşam alanlarının sayısı gittikçe artıyor. Gayrimenkul projeleriyle iç içe turizm tesisleri, işlerini Ege'ye taşıyanlara yardımcı olacak ofis kompleksleri, kültür merkezleri, restoran ve konser alanları bu bölgede yaşayanların hayatlarını kolaylaştırıyor. Birçok dekorasyon markası da Ege'de yeni mağazalarını açıyor. eğer sizin de rotanız Ege'ye yöneldiyse, radarımıza giren bu markaları inceleyin.



Huzurun yeni adresi, Ege ve Akdeniz'in birleşme noktası

NİDAPARK GÖCEK

Tahincioğlu Gayrimenkul'ün Türkiye'nin en güzel yerlerinden Göcek'in tarihi ve doğal dokusunu koruyarak hayata geçirdiği Nidapark Göcek, bölgenin ilk markalı lüks konut projesi...

Türkiye'nin küçük, güzel bir ilçesi Göcek, sakinlerine şehir hayatının koşuşturmacasından uzakta huzurlu bir yaşam sunuyor. Yemyeşil ormanları ve masmavi suları ile büyüleyici doğası yaşamak için Göcek'i mükemmel bir yer yapıyor. Ayrıca Göcek'in doğa ile uyumu çevre dostu bir yaşam tarzı arayanlar için ideal bir destinasyon.

Marinaların, koyların ve sakin bir yaşamın kesiştiği Göcek'te, daha önce düşünülmemiş konforu ve hayatı sunan Nidapark Göcek, Leed sertifikasına uygun çevreci bir anlayışla inşa ediliyor. Müstakil villa konsepti ile sahiplerine özel ve seçkin bir hayat sunan 32 villalık butik projede, 2'şer katlı 4+1 ve 3+1 farklı villa seçenekleri bulunuyor. Konumu itibariyle Nidapark Göcek, masmavi bir denize, marinalara, havalimanına ve çevre ilçelere ulaşım kolaylığı sağlayan bir noktada yer alıyor. Nidapark Göcek projesinde doğayla uyumlu malzemeler, dış cephede taş dokular ve ahşap detaylar dikkat çekiyor. Detaylar arasında dikkat çeken özelliklerden biri de tavana kadar yüksek camlarla Göcek manzarasını baştan sona izleme imkânı.



Özgün mimariye sahip olan villaların bahçe katındaki mekanlar ortada yaratılan şömineli avluda buluşurken, üst katlarda bina girişi ve odalar arasındaki sirkülasyon alanları yarı açık koridorlarla sağlanıyor.

Projede her villaya özel havuz, özenle tasarlanmış peyzaja sahip bahçe ve iki araçlık otopark, güneşlenme terasları, her odada özel banyo ve ev sahiplerinin ihtiyaçları ve istekleri doğrultusunda dönüştürerek kullanabilecekleri ekstra alanlar sunuluyor.

Binaların sırtı mevcut tepeye dönükken, ön cepheleri Göcek'in eşsiz manzarasına dönük şekilde tasarlanıyor ve her bir villa, Göcek'in eşsiz manzarasına şahitlik ediyor. Sunduğu sosyal imkânları ile de dikkat çeken proje, villa sahiplerinin boş zamanlarını değerlendireceği sosyal tesisi, spor salonu, sauna, pilates ve buhar odası ile şehir yaşamını aratmayacak.

Aynı zamanda villalarda keyif yaz-kış devam edecek.

nidaparkgocek.com

Tel: 444 4 846





Cennetin Koyu'nun kalbinde saklı bir yaşam

CENNET KOYU EVLERİ

Çağdaş Holding'in Cennet Koyu'nda hayata geçirdiği Cennet Koyu Evleri, kendi sahili olan, özel havuzu ve bahçesi ile 19 dubleks villa ve tek katlı 7 taş evden oluşuyor.





Büyük kısmı tamamlanan projenin 19 villalık etabı için çalışmalar devam ediyor.



Çağdaş Holding'in Bodrum'un en özel bölgesi Cennet Koyu'nda hayata geçirdiği Cennet Koyu Evleri maviyle yeşilin buluştuğu nefes kesen manzarası, gözlerden uzak konumuyla dikkat çekiyor. Hattat Koyu ile Türkbükü arasında yer alan proje, Bodrum'un gözbebeği Cennet Koyu'nda yaklaşık 30 bin 552 m^2 arazi üzerine konumlanıyor. Kendi sahili olan, özel havuzu ve bahçesi ile 19 dubleks villa ile bahçeli ve özel havuzlu tek katlı 7 taş evden oluşan Cennet Koyu Evleri; 76 - 636 m^2 arasında farklı seçenekler sunan yaşam alanlarını alıcılarıyla buluşturuyor.

Proje kapsamında Cennet Koyu'nun eşsiz güzellikleri arasında konaklama hizmeti verecek olan ve 2021 yazında ihtişamlı bir açılışla kapılarını açan Butik Otel Akana Cennet Koyu Bodrum ise hem dinlenmek hem de yazın tadını en özel şekilde çıkarmak isteyenler için tasarlandı. 7 bin metrekarelik bir alanda konumlandırılan otelde 22 oda ve 2 suit bulunuyor. Cennet Koyu'nun güzellikleri içine gizlenmiş, minimal odalarıyla misafirlerini doğanın renkleri ve şifasıyla baş başa bırakan Akana Cennet Koyu Bodrum, karmaşadan uzak, birinci sınıf hizmetlerle unutulmayacak anılara ev sahipliği yapmayı hedefliyor.

www.cagdascennetkoyuevleri.com
Tel: (0252) 311 77 77



Urla'da özgün lezzetler ve farklı konseptler bir arada URLA SAHNE

Urla Sahne doğayla iç içe bir atmosferde iştah kabartan özgün lezzetleri, farklı konseptlerde organize edilen etkinliklerle sunuyor.





Urla Sahne'de özgün lezzetler ve farklı konseptlerde organize edilen etkinliklerle, gastronomi, müzik, eğlence bir arada sunuluyor ve dört mevsim yaşam alanı sağlanıyor.



Adnan Menderes Havalimanı'na 48 km, Urla merkeze 7 km, Çeşme'ye 40 km, Alaçatı'ya 30 km, İzmir İstinye Park'a 33 km mesafede olan Urla Sahne; gastronomi ile müzik ve eğlenceyi bir araya getiriyor.
Zeytin ağaçları arasında 20 dönüm arazi üzerine kurulu olan Urla Sahne bünyesinde, dünya mutfağının seçkin tatlarını

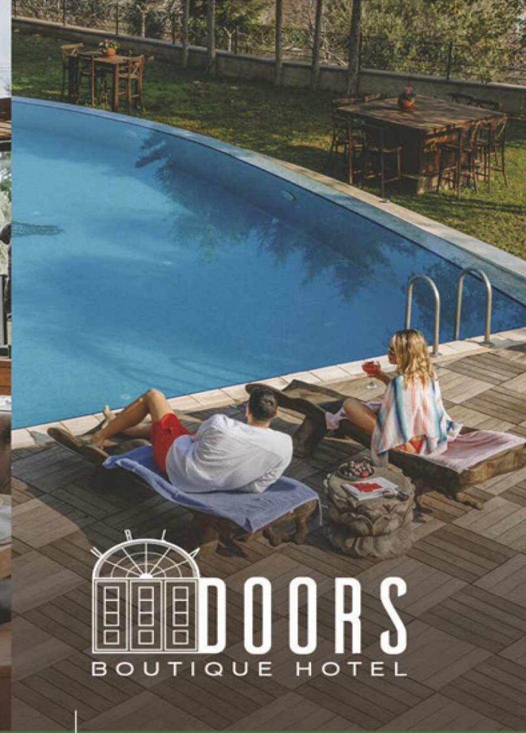


özel tasarımlarıyla süsleyen The Guru Urla, Urla Körfezi'nin eşsiz manzarasına sahip butik otel Doors Urla, konser ve etkinliklerin düzenlendiği Humans Event Urla ve Veledrom Tenis Kulübü yer alıyor.
2500 kişi ayakta, 1500 kişi oturmalı açık alan kapasitesiyle Urla'da konser etkinliklerinin gözde mekanı olan Humans Event Açık Hava alanı dilediğiniz etkinliğe göre dizayn edilebiliyor. Ayrıca alan içerisinde bulunan 7 odalı Doors Urla Boutique Otel'de doğa içerisinde konaklama yapabilirsiniz. Teras bölümlerinde yaz aylarında özel etkinliklerin düzenleneceği butik otelde keyifli bir açık havuz da bulunuyor. Farklı kategorilerde oda tipleri ve özel jakuzili konaklama konforu sunan otel, Urla manzarasıyla güzel günler vadediyor. Nadir bulunan ve Urla'da tek toprak tenis kortuna sahip ve üzeri kapalı Veledrom Tenis Club ise genç, yaşlı herkes için tenis, yoga ve pilates çalışmalarının adresi.
www.urlasahne.com.tr









SAĞLIKLI VE MUTLU OLMANIN SIRRI **VELEDROM URLA'DA!**

Genci, yaşlısı, çocuğu fark etmeksizin tenis öğrenmek isteyenlerin adresi **Veledrom Tenis Club Urla.** Toprak sahaya sahip tesisimizde ister bireysel isterseniz grup dersleri ile sağlığınız ve ruhunuz için ilk adımı atabilirsiniz.

LEZZETİN DOĞAL HALİ **THE GURU URLA!**

The Guru Urla, seçkin lezzetleri mutfağında barındırarak, Urla'da keyifli zaman geçirmek isteyenler için mükemmel bir seçenek! Doğa ile iç içe bir mekan olma özelliği, şehir hayatından sizleri kopararak huzurlu, mutlu anlara yolculuk yapmanızı sağlıyor.

KENDİNİZİ ŞIMARTMAK **DOORS URLA İLE MÜMKÜN!**

Farklı kategorilerde oda tipleri ve özel jakuzili konaklama konforu sunan **Doors Urla Boutique Hotel,** benzersiz Urla manzarasıyla güne güzel başlamanızı sağlıyor.

DOĞA VE ESTETİĞİN BİR ARADA OLDUĞU **URLA SAHNE,** BU EŞSİZ DENEYİMİ SUNMAK İÇİN SİZLERİ BEKLİYOR!

20 dönüm arazi üzerine kurulmuş olan Urla Sahne'de sezon boyunca birbirinden ünlü isimlerin konserleriyle coşkuyu ve ritmi ruhunuzda hissedeceksiniz. Ayrıca düğün, nişan, doğum günü ve özel etkinlikleriniz için açık-kapalı mekanlara sahip Urla Sahne'de mutluluğu doyasıya yaşayabilirsiniz.

0 (232) 754 22 00
Rüstem Mah. Çiçek Sok. No: 2/A, Urla / İzmir
www.urlasahne.com.tr





Yeşilden maviye
ARC DE LUNE GÜMÜŞLÜK

Arc de Lune Gümüşlük huzur ve mutluluk dolu bir yaşam felsefesiyle sizlerle buluşuyor.



26 özel aile için hazırlanmış muhteşem bir proje: Arc de Lune Gümüşlük.



Bodrum'un berrak denizi ve taze balığı ile ünlü Gümüşlük sahiline 300 metre, restoran ve kafelere 500 metre, tarihi kral yolu Myndos Antik kentine (Tavşan Adası) 800 metre uzaklıkta olan ARC de LUNE Gümüşlük, dünyaca ünlü Yalıkavak Marina'ya 15 dk, Turgutreis Marina'ya 10 dk, Bodrum Merkez'e ise 20 dk mesafesi ile sizlere benzersiz bir lokasyon avantajı sunuyor.

Toplam 11.700 m^2 arazi üzerine inşa edilen ARC de LUNE Gümüşlük, 26 adet bağımsız villadan oluşmakta.

Her bir villada özel havuz, teras, veranda, her villaya ait açık ve kapalı otopark bulunan proje 6610 m^2 'lik geniş peyzaj alanı, 2570 m^2 ortak kullanım alanıyla büyüleyici bir proje.

İki ayrı villa tipinde tasarlanan ARC de LUNE Gümüşlük'te villaların tamamı 3+1 şeklinde planlanmış, evler salon + mutfak, 3 yatak odası ve 3 banyodan oluşmakta. Villaların dış cephesi doğal taş kaplaması ile sıcak bir görüntü verirken, iç cepheler ise sade ve şık modern mimari eşliğinde tamamı akıllı ev sistemi ile donatıldı. Dört mevsim yaşanacak şekilde dizayn edilen ARC de LUNE Gümüşlük kaliteden ödün vermeden tasarlanan mimarisiyle Gümüşlük sevenlere yeni bir yaşam alanı sunuyor.

Gümüşlük'ün benzersiz güzellikleri ve renkleriyle, huzurun tam ortasında bir deneyim sizi bekliyor. Aileniz ve sevdiklerinizle hayatın her anının keyfini çıkarabileceğiniz ARC de LUNE Gümüşlük'de yaşam fırsatını siz de yakalayın.

www.arcdelune.net





Nidapark Göcek

Sürdürülebilirliğin ön plana çıktığı iki proje
NİDAPARK GÖCEK VE NİDAPARK GÜNDOĞAN

Tahincioğlu Gayrimenkul tarafından hayata geçirilen Nidapark Göcek ve Nidapark Gündoğan'ın hikayelerini projelerin mimarı Mimar Koray Yavuzer'den dinledik.



Mimar
KORAY YAVUZER

Her projenin kendine özel bir bileşeni ve hikayesi var. Bizlere Nidapark Göcek ve Nidapark Gündoğan'ın hikayesinden bahsedebilir misiniz?

Size biraz Nidapark Göcek ve Nidapark Gündoğan'ın hikayelerinden bahsetmek isterim. Göcek'te Tahincioğlu Gayrimenkul'un yatırım yapma fikri ortaya çıktığı zaman en büyük destekçilerinden biri de ben oldum. Çünkü Bodrum'da çok proje var, ancak Göcek çok farklı bir noktada yer alıyor. Dünyanın en güzel koylarına ve kıyılarına ev sahipliği yapan bir bölgede bulunuyor Göcek. Böyle bir bölgede ''proje yapacak olma'' fikri bizim için çok heyecan verici oldu. Gündoğan ise hakikaten Bodrum'daki belki de olabilecek en güzel noktalardan bir tanesi... Kendi adımıza bu bölgede, manzarası olan bir bölgede farklı bir mimari oluşturmak, farklı bir hikaye yaratmak ve Bodrum'un gerçekten ihtiyacı olan projeyi yapma şekli de bizim adımıza yine heyecan vericiydi. Biz ofiste hakikaten heyecan duyduğumuz hakikaten farklı bir yaklaşım getirdiğimiz projeleri yapmayı seviyoruz.

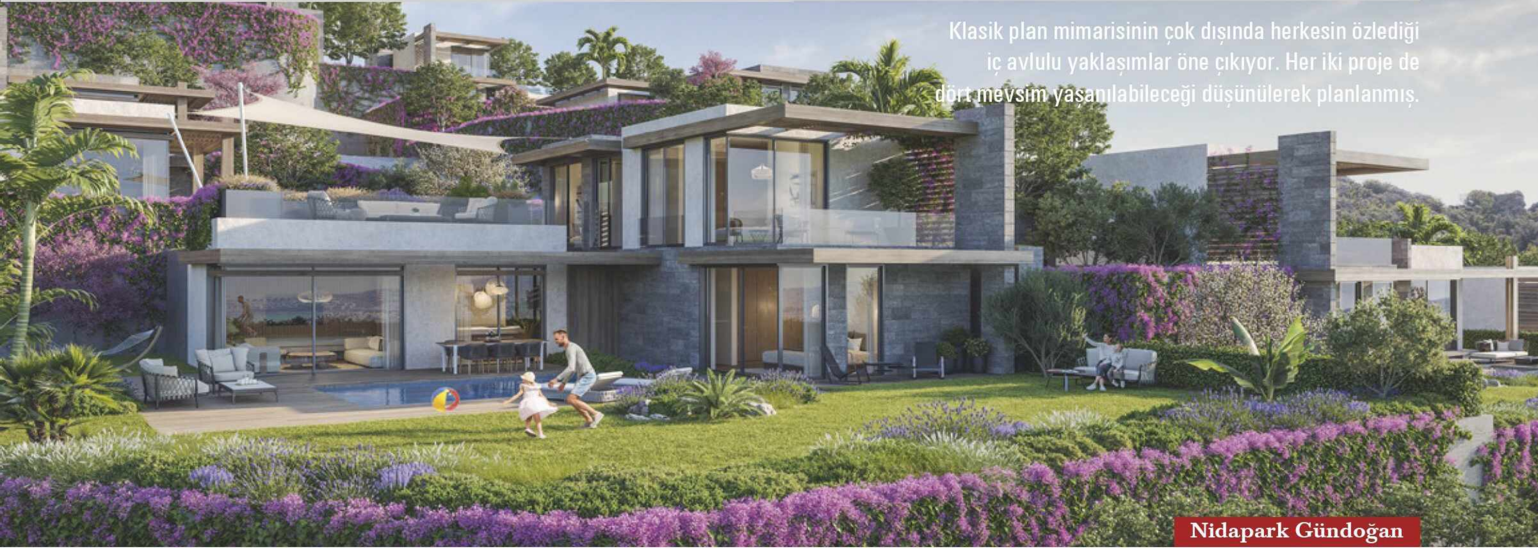
Projelerin tasarımında ilham kaynaklarınız neler oldu?

Biz her projemizde çokça araştırma yaparız. Ofisimizin başarısını bu yaptığımız araştırmalar, bu görsel ilham noktalarında buluruz. Akdeniz ve Ege mimarisini çokça inceledik. Ofisimizin genel bir modern çizgisi var. Bu modern çizgi ile Akdeniz ve Ege mimarisini birleştirerek farklı bir çizgi yakaladık. Göcek'te yaptığımız projede, İtalyanların orta avlulu, ortasında büyükçe yaz kış yanabilecek bir şöminesi olan, farklı mimaride çatılarıyla, açık alanlarıyla parçalı kütleleriyle yepyeni bir mimari getirdik. Açıkçası burada ilham kaynağımız da eski Ege İtalyan evleriydi. Türk mimarisinde de orta avlu var tabii ki. Biz kendi kültürel mirasımızı da yeniden projelerimize ekleyerek özlediğimiz mimariyi yakaladık. Nidapark Gündoğan'da ise farklı kademelerde ayrı bahçe yapılıp, her bir villa için kendi havuzu ve güneşlenme terasları oluşturuldu. Yerleşim öyle bir sağlandı ki hiçbir bahçe birbirini görmeyecek ve birbirinin manzarasını kesmeyecek şekilde tasarlandı.

Bu iki projenin yenilikçi mimari yaklaşımlarını anlatır mısınız?

Bu projelerde, bir kere klasik plan mimarisinin çok dışında her iki projemizde de herkesin özlediği iç avlulu yaklaşımları öne çıkarttık. Planlarımız U ya da L şeklinde formlarda olan, arazi yapısına uyumlu ve kendi içerisinde güzel bir iç avlu oluşturacak kütle dağılımı şeklindeydi. Bir yandan her iki bölgede de yazlık alanlar olması sebebiyle rüzgârın doğal





Klasik plan mimarisinin çok dışında herkesin özlediği iç avlulu yaklaşımlar öne çıkıyor. Her iki proje de dört mevsim yaşanılabileceği düşünülerek planlanmış.

yapısını bozmayacak şekilde tasarladık. Bunlar mimarinin kendi içerisinde parçalı kütlelerin bir araya gelmesiyle oluşan bir yapılaşma. Bu yapılaşma doğal rüzgârın arsanın içerisindeki her noktaya ulaşmasıyla birleşti. Bizim her zamanki modern çizgimiz ve Akdeniz mimarisinin modernize olmuş şekliyle ortaya böyle iki güzel tasarım çıktı.

Projeler yazlık coğrafyalarda dört mevsim yaşanabilecek teknik ve teknolojik altyapıları sunuyor. Bundan biraz bahsedebilir misiniz?

Göcek'teki projemizde de Gündoğan'daki projemizde de dört mevsim yaşanabileceğini hedefleyerek tasarımlarımızı ilerlettik. Bu bölgelerde dört mevsim yaşayan birçok vatandaşımız, dostumuz mevcut. Bu yaklaşımda, klimanın en ileri sistemi olan VRF sistemi uygulandı. Daha düşük enerji salınımlı, daha düşük enerji tüketimi sağlayan sistemler, aynı zamanda tabii ki çatılarımızda duvarlarımızda bulunan izolasyonlarımız, yazın sıcağı içeri sokmamak için kışın da içerdeki sıcağın dışarı çıkmaması ya da dışardaki soğuğu içeri almamak adına izolasyon detaylarımıza dikkat ettik. Taş duvarlar her iki projemizde de ve bununla bağlantılı ahşap detaylarımız, hep bu amaçla yapıldı. Orta avluda Göcek projesinde yer alan büyük şöminemiz, kışın da güzel hava olduğu zaman özellikle akşamları oturulabilmesi adına doğal bir ısıtma sistemi olarak tasarladığımız çok heyecan duyduğumuz bir detay. Aynı zamanda iç avludaki zemin katta yer alan şöminemiz, aynı zamanda yukarda ebeveyn yatak odasında da bacasının devam etmesi ve ebeveyn yatak odasından da aynı şekilde şömine olarak yararlanılabilmesi şeklini ortaya koydu. Bu da evin hızlı ısınma sisteminde oldukça faydalı olacak bir detay. İki projeyi de yaz kış oturulabilmesi için gerekli tüm detaylarla donattık, ki zaten güzel olan aslında sezon dışı da dilenildiği taktirde gidilebilmesi hatta orada 12 ay yaşanabilmesi şekliydi. Koray Yavuzer Mimarlık olarak bizim bir sloganımız var "Yazlık değil ömürlük'', bu slogana layık olacak şekilde bir yapılaşma projesi öngördük.

Bugün gayrimenkul projelerinde sürdürülebilirlik çalışmaları ön planda. Bu konuda ne gibi çalışmalar yapıldı?

Projelerimizde sürdürülebilirlik her zaman bizim önem verdiğimiz hususlardan bir tanesidir. Gerekli izolasyon kışın daha az enerji tüketerek sıcağı sağlamak, yazın da dışarının sıcaklığını içeriye almayan yine aynı izolasyon yapısıyla daha düşük enerji tüketerek gerekli serin ortamı sağlayan yapı, bizim adımıza sürdürülebilirlik anlamında önemli bir noktadır. Yapı oluşumu, kesitler, bağlantılı taş duvarlar, çatı detayları ve izolasyon detayları bunların hepsi projenin sürdürülebilirliği adına yani daha düşük enerji ile daha uzun süre yetinebilme şeklinin çok önemli bir detay olduğuna inanıyoruz. Aynı zamanda tasarımlarımızda peyzaj ve bitkiler bizim adımıza çok önemliydi. Bu bölgede yaptığımız projelerin hepsinde tekrarladığınız bir detayımız vardı. Bizim çevre yolları hiçbir zaman duvarlara tam olarak değmez. Mutlaka arada peyzaj alanlarımız vardır. Bu iki projenin her ikisi de yine eğimli arazide olması sebebiyle bizim adımıza önemli bir detaydı bu. Çevre yolları ve duvarlar arasında bıraktığımız bu boşluklar o bölgeye ekilecek sarmaşık yapısı, zeytin ağaçları, manzarayı kesmeyecek şekilde yerleştirilmiş selviler şeklindeki bir bitki örtüsünün yapılar yıl aldıkça yani proje yaşlandıkça daha da cazip bir hal alan bir peyzaj, botanik yapısı haline gelmesine olanak sağlıyor. Bunu bırakmadığınız zaman yani her tarafı taş yollar, beton yollar şeklinde yapıldığı zaman zaten bu projenin sürdürülebilirliği adına da olumsuz bir durum oluşturur. İleriye yönelik de projenin yıl almasının zengin botanik oluşumuna el vermesi gerekir. Biz de bunu sağladık bu projelerde. Projelerimiz teslim edildikten sonra çok daha yeşil bir hal alacak şekilde tasarladık yani biz bölgeyi bulduğumuzdan daha yeşil bırakıyoruz.

nidaparkgocek.com
nidaparkgundogan.com
Tel: 444 4 846

Tahincioğlu ayrıcalığıyla Bodrum'da yaşamak NİDAPARK GÜNDOĞAN

Nidapark Gündoğan'da yer alan özel bahçeli ve havuzlu farklı kotlara yerleştirilmiş müstakil villalar deniz manzarasına göre konumlandırılarak eşsiz bir panoramayla manzaranın keyfini ikiye katlıyor.

Tahincioğlu markası Nidapark Gündoğan'la artık Bodrum'da

Tahincioğlu Gayrimenkul, "Nidapark" markasını Bodrum'a taşıdı. Yalıkavak ve Türkbükü arasında en eski yerleşim yerlerinden biri olan Gündoğan'da yükselen Nidapark Gündoğan Bodrum'da dört mevsimi doyasıya yaşamak isteyenler için ayrıcalıklı bir proje oluyor. Nidapark Gündoğan, Ege Denizi'nin berrak sularını ve Bodrum koylarının altın kumlarını, evinizin hemen önüne taşıyor. Yatay mimarisi, ferah yerleşimi ve yüksek kalitesi ile bölgenin en hâkim konumunda yer alan Nidapark Gündoğan'da hayat, özgün bir mimariyle yeniden yorumlanıyor.

Nidapark Gündoğan, proje içerisinde yer alan otelin restoran, bar, yüzme havuzu, fitness ve SPA gibi birçok sosyal imkanından üyelik sistemiyle yararlanma imkanı sunuyor. Size hayatınızı doyasıya yaşamak kalıyor. Geniş bahçelerde yaratılan deck alanları ile açık alanda ferah bir yaşam olanağı sağlanan villaların alanları ise 185 ile 373 metrekare arasında değişiyor.

Eşi benzeri olmayan Gündoğan manzarasına tepeden bir bakış. Doğayla uyumlu yerleşimin getirdiği, kendine has, nitelikli bir mimari. Bu anlayışa uygun olarak özel bahçe ve havuzlarla müstakil yaşam konforu sunan evler.

nidaparkgundogan.com
Tel: 444 4 846

Nidapark Gündoğan'da Bodrum'un hiç görmediğiniz bir yönünü keşfedecek ve bu keşfin mutluluğunu her gün yaşayacaksınız.

BU BİR İLANDIR.

Detaylarla mükemmelleşen mutfaklar

BODRUM MUTFAK®

Bodrum'un hazır mutfak üretimi yapan ilk firmalarından olan Bodrum Mutfak ile ilgili sorularımızı Bodrum Mutfak Mobilya Kurucusu Mustafa Güneri yanıtladı.





Mustafa Güneri



Kameriye mutfak
Bodrum Mutfak Mobilya, misafirlerini açık havada ağırlamak isteyenler için Kameriye mutfak modelini tasarladı.

Bodrum Mutfak Mobilya'nın kuruluş hikâyesi nedir?

■ Denizcilik mesleğinden sonra ayakları karaya basan, kendi kökleri üzerinde büyüyüp genişleyecek bir marka hedefi ile 27 yıl önce mutfak mobilyası işine başladım. Bodrum'da hazır mutfak üretimini ilk yapan firmalardan biri olduk. Sonrasında kendi işçilik ve hünerimizi sergileyebileceğimiz masif bölümünü de bünyemize katarak hazır ve modüler sistemden bağımsız, özgür mutfaklar tasarlamaya başladık. Standart, üretimin kalite kıstaslarını korumak markamız için vazgeçilmez olsa da fikri ve tasarımı asla standarda bağlamama kararı alarak, butik üretim ve hizmet anlayışını o yıllarda benimsedik. 2003 yılında mobilya kategorisini de bünyemize taşıyarak genişleyen talep üzerine 700 metrekare alan içinde gerçekleşen üretim, 7000 metrekare üretim





Flora mutfak
Fonksiyonelliği zevk ile kombinleyen Flora; baharın aydınlatan ışığını beyaz, toprağın uyanışını ve tabiatın canlanışını yeşil tonları ile vurguluyor.

parkuruna sahip Entegre Üretim Tesisi'ne dönüştü. Tüm bu modern tasarım ve kaliteli üretim anlayışımızla Bodrum'da doğduk, Türkiye'de büyüyoruz. Yalnızca Türkiye'de değil yurtdışında da müşterilerimize en iyiyi, en farklı hizmeti sunmaya devam etmek istiyoruz. Hedefimiz sürdürülebilir ihracat alt yapımızı hızlandırarak katma değer odaklı ihracat ağımızı kurmak. Bu doğrultuda bazı ülkelerden bayilik teklifi aldık. Gerekli çalışmaların ardından Avrupa pazarında da adımızdan söz ettirmeyi hedefliyoruz. Bodrum Mutfak Mobilya kurum kültürünü ve manifestosunu benimseyerek, aynı kaliteyi Türkiye ve Avrupa'ya taşıyacağımız bayi ağı yatırımları için çalışmalarımıza başladığımızı söyleyebiliriz.

Ürünler hangi bazlar dikkate alınarak tasarlanıyor? Ne tarz projeler geliştiriliyor?

■ Modern tasarım anlayışını ve işlevselliği bir araya getirerek alan ölçüsü ile beklentileri en doğru oranda buluşturuyoruz. Kolay kullanılanımı ve tasarım detayları ile keyif ve paylaşım temalarını başrole taşıyoruz. Küçük alanlarda optimum kullanıma odaklanılırken, büyük alanlarda işlevselliğin yanında çekiciliği artıran unsurlara yer veriyoruz.

'Mükemmellik detay değildir, detaylar mükemmeli yaratır' bunu biliyoruz. Kişiye özel ve kullanıcı ihtiyaçlarına uyumlu detaylarla mükemmelleşen mekanlar tasarlıyoruz. Üretim ve malzeme kalitesi, yaratıcı tasarım anlayışını destekleyen hizmet felsefesi ile mutfaklarda farklı beklentileri tek bir çatı altında karşılıyoruz. Kalite ve işçiliğin ispatı uzun yıllar kullanılır olmasıdır. Bugün ilk müşterilerimizin evlerinde hala mobilyalarımızın olmasının ve tavsiyeleri ile sonraki kuşaklara da hizmet sunmanın gururunu yaşıyoruz. Doğru karar değer katar.

2023 mutfak trendlerinden bahseder misiniz?

■ Hayatın hızlı temposunda evde geçirilen her anın telaştan uzak ve güven dolu beklentisi ile mekan tasarımlarında keyif ve paylaşım temaları başrole taşındı. Keyif odaklı kurguları başrole taşıyan samimi, rahat ve doğal ambiyanslar içerisinde ahşap dokular, büyük resmi tamamlayan önemli detaylar ile birleşiyor. Salon ile birleşen mutfaklarda esneklik sağlayan ve mekanı istediğiniz şekilde kullanmanıza olanak tanıyan hareketli ada ünitesi gündelik yaşamı kolaylaştıracak, düzen sağlayacak, pratik ve hızlı çözümler sunuyor. Yemek hazırlamayı, pişirmeyi ve düzen kurmayı kolaylaştıran detaylarla donatılmış mutfakların salon ile beraber planlanması mekanın daha geniş algılanmasını sağlıyor. Modern tasarım anlayışını ve işlevselliği bir araya getiriyor. Zaman ve yer kazandıran raf sistemleri ile zenginlik kazanan dolaplar, anti-bakteriyel tezgah ve görselliği ön plana çıkaran açık sistem raf bölmeleri en rahat olduğumuz ve en çok vakit geçirdiğimiz yaşam alanlarımızı güzelleştirmeyi hedefliyor. Ahşabın kokusu ve dokusunu tarzı tamamlayan aksesuarlar ve davetkar tasarım çözümleri ile buluşturan country mutfak tasarımlarının modası geçmiyor. Yeni eğilimler, modası geçmeyen ama nostalji ve sıcaklık veren tonlar ile modern mobilyada yerel unsurların öne çıktığı tasarımlardır. Bodrum Mutfak Mobilya'da zamana uygun ve zamansız olarak tasarlanan mutfak modelleri natüralist ahşap dokuları, toprak tonları, huzur veren sade renkleri ve modern çizgilerin birleşimi ile bize hayatın özünü hatırlatan bir kurgunun altını çiziyor.

www.bodrummutfak.com.tr





MUDO Ege'nin Gözdesi O!

Özgün, zevkli, kaliteli, her tarza uygun seçenekler sunarak ilham veren Mudo bahçe koleksiyonu, en değerli anlarınızda güneşin keyfini çıkarırken sizlere eşlik ediyor. Ev konforunu dışarı taşıyan sezonun yeni tasarımları, yaz dekorlarının gözdesi olacak.


Perry köşe seti.


Bamako masa ve sandalye.


Whistler oturma seti.


Hamburg masa ve Phill kolçaklı sandalye.

Oturma gruplarından masa sandalye takımlarına, koltuk, berjer ve daybedlerden salıncaklara benzersiz tasarım ve kalitede birçok bahçe mobilyası Mudo'nun özgün ve seçkin stiliyle sizi bu yazı bambaşka geçirmeye çağırıyor.

Hava koşullarına uygun ve üst düzey kaliteden oluşan ürünler, el işçiliğiyle kusursuzlaşarak doğallığı ve güneşin ritmini açık alanlarınıza taşıyor. Rattan sandalyeler sıcak yaz sohbetleriniz için samimi alanlar yaratmanıza yardımcı oluyor. Güçlü ve stil sahibi tasarım dokunuşlar şıklığı ve doğallığı bir arada sunuyor. Natürel stil kurguları, her tarza ve stile uygun birbirinden çeşitli şık ve eşsiz mobilyalar aynı zamanda FSC*, doğa dostu ürünlerle de yaşam alanlarınızı güzelleştiriyor.

Mudo Concept, Plaza Bodrum'da yenilenen 3,500 m^2'lik 3 katlı mağazasında hem özgün ve trendlere öncülük eden tasarımlarıyla ziyaretçilerine benzersiz bir alışveriş deneyimi sunuyor hem de keyifli iç ve dış mekan alanlarıyla Bodrum'daki yeni buluşma noktası oluyor.

Tarzıyla ikonlaşan tasarımlar Mudo Concept mağazalarında ve websitesinde sizi yazın keyfini çıkarmaya davet ediyor.

www.mudo.com.tr



Dört mevsim Bodrum

SWISSOTEL RESIDENCES BODRUM HILL

İnşaat ve turizm sektöründeki büyümesine devam eden Çağdaş Holding, Swissôtel Residences Bodrum Hill projesiyle, Bodrum'u 12 ay yaşamak isteyenler için çok özel alternatifler sunuyor.



Çağdaş Holding tarafından Bodrum girişi Yokuşbaşı mevkiinde hayata geçirilen Swissôtel Residences Bodrum Hill, Bodrum'da 12 ay boyunca mevsimlerin her tonunu dolu dolu yaşamak isteyenlere, kentin kalbinde, doğanın içinde özel bir atmosfer vadediyor.

32 dönümlük bir arazi üzerinde yıl boyu yaşayan bir proje olarak tasarlanan Swissôtel Residences Bodrum Hill, Swissôtel markası ayrıcalığıyla Bodrum'un en büyük spor kompleksinin yanı sıra otel bölümünde yer alan balo salonu, sergi salonları, iş merkezleri ve restoranları ile iş ve sosyal amaçlı buluşmaların da yeni merkezi olacak. Otel bünyesinde 124 odanın yer aldığı projede, 55 rezidans ünitesi de farklı ihtiyaçlara cevap vermek amacıyla 90-558 metrekare aralığında daire, dubleks ve villalar şeklinde planlandı. İnşaat çalışmaları etaplar halinde gerçekleştirilirken, ilk ve ikinci etapta yaşam başladı. Son etap çalışmaların da hızla ilerlediği projede otel bölümünün ise 2024 yılında hizmete açılmasını planlanıyor.

Swissôtel Kiralama Sistemiyle kişiye özel villa kiralama hizmeti de sunan Çağdaş Holding, yatırımcılar ve yatırımlarını korumak isteyenler için de önemli avantajlar sunuyor. Bu kapsamda yatırımcılar, diledikleri zaman kendilerine özel bu yaşam deneyiminin keyfini çıkarırken, evde bulunmayacakları zamanda da rezidanslarını Swissôtel ve Çağdaş Holding güvencesiyle kiraya verip evlerini bir yatırım aracına dönüştürebiliyor.

www.swissotelbodrumhill.com
+90 252 311 77 77





Rezidans sahipleri projenin tamamlanmasıyla birlikte Swissôtel Residences Bodrum Hill'in açık/kapalı havuzları, restoran-bar, spa, fitness center, masaj odaları, Türk hamamı, toplantı odaları ve diğer seçkin hizmet ünitelerinden faydalanabilme imkânına sahip olacak.





Bodrum'un güzel havasında çalışma ortamı
eOFİS BODRUM

eOfis lokasyon ağını genişletmeye devam ederek Türkiye'nin önemli tatil bölgelerinden biri olan Bodrum'da yepyeni bir ofis hizmete sundu.





Hem kapalı hem de açık mekanda tasarlanan iki ayrı toplantı odasından ihtiyacınıza göre dilediğinizi tercih edebilirsiniz.



eOfis mevcut iş yeri adresini Bodrum'a taşımak ya da şirketini bu güzel tatil beldesinde kurmak isteyenler için çeşitli ofis çözümleri sunuyor. Fatura, mutfak ve ekipman gibi giderlerden kurtularak ofis maliyetinizi minimuma indirmek için hemen Bodrum'da sanal ofis kiralayıp karlı bir yatırım gerçekleştirebilirsiniz. Sanal ofis hizmeti şirketinize, prestijli bir lokasyonda yasal bir iş yeri adresine sahip olma avantajı sağlıyor. Ayrıca şirketinize gelen aramaların karşılanıp size aktarıldığı, posta ve kargolarınızın sizin adınıza alındığı sekreterya hizmetlerinden de yararlanabilirsiniz.

eOfis Bodrum, şehir merkezine ve marinaya sadece 10 dakika uzaklıkta. Ulaşımı hem kolay hem de hızlı. Ayrıca lokasyon avantajı sayesinde müşterileriniz ile Bodrum'un şık restoranlarında ve doğal güzelliklerinde buluşmanız mümkün. Ofiste yer alan coworking alanları sayesinde profesyonel ağınızı genişletebilirsiniz. eOfis'in 10 binden fazla şirketten oluşan network'üne dahil olarak yeni ortaklıklar kurma ve işinizi büyütme şansı yakalarsınız.

100 metrekarelik büyüklüğe sahip etkinlik alanı, ihtiyacınız olan tüm etkinlikleri rahatlıkla gerçekleştirebileceğiniz şekilde tasarlanmış ve Bodrum'un güzel havasından faydalanmanız için açık alanda bulunuyor. Ayrıca eOfis Bodrum'un otoparkı sayesinde aracınız için park yeri arama sorunu yaşamazsınız. eOfis Bodrum 450 metrekare ofis alanı, mobilyalı hazır ofis imkanı ile 09.00 – 23.00 saatleri arasında çalışma imkanı sunuyor.

Lokasyon ağını genişletmeye devam eden eOfis, eOfis Çeşme'yi de yakın zamanda hizmete sunmayı hedefliyor.

www.eofis.com.tr


eOfis
eOfis
BODRUM LOKASYONU

Egeli mimarinin vazgeçemediği malzeme

TRAVERTEN

Ege mimarisinde sıkça kullanılan traverten, iç ve dış mekân arasında paslaşarak zeminden duvara, banyodan mutfağa, mobilyadan aksesuara kadar kapsamlı kullanımıyla deko-radarımıza takılıyor.

Yapım Selin Cebecioğlu.



Tablo, Paula Carmen.



Maurizio Manzoni tasarımı Suspence koltuk, Enne.





Kelly Weartler tasarımı Mira masa üstü aydınlatma, circalighting.com

Baker marka The Kara Mann Collection sehpa, Dream Home.



Sehpa, chappal.co



ClassiCon marka Materia Series sehpalar, Mozaik.

DOĞAL UYUM

Yapıyı giydiren bir malzeme olmasının yanı sıra mobilya ve aksesuarlara da gövde olan traverten, bir mekâna doku eklemenin hızlı, risksiz ve doğal yolu... Çünkü her stille ve materyalle kusursuz bir uyum yakalayabiliyor. Dünyadaki en güzel örneklerinden biri Denizli-Pamukkale travertenleri. Yapı malzemesi olarak da kullanılan travertenin beyaz, ten rengi, krem rengi ve hatta paslı çeşitleri bulunuyor. Dokulu ve mat yüzeyi ile mermerden ayrılıyor.



Salvatori marka Omaggio a Morandi aksesuarlar, Mozaik.



Synergy traverten diffuser, koskela.com



Kasa sehpa, nonshopfun.co

Ralph-noche şezlong.

Dış mekanlara özel tasarım koleksiyonlar **SNOC**

SNOC uluslararası tasarım standartları çizgisinde, dünyanın dört bir yanındaki tasarımcılarla iş birlikleri içerisinde, kullanıcıları için inovatif ve fonksiyonel dış mekan mobilyaları sunmaya devam ediyor.


Glace masa grubu.


Ralph-noche oturma grubu.


Huxley masa.


Morgan oturma grubu.

SNOC için özel olarak tasarlanan bu koleksiyonlar; sanatın ruhunu taşıyan, yaşayan ve bu enerjiyi kullanıcısına hissettiren çarpıcı bir etkiye sahip. SNOC tasarım bünyesinde, doğal kaynakların bütünlüğü korunarak; sürdürülebilirliğin ekonomik, sosyal ve ekolojik temellerinin ana hedefleri yerine getiriliyor. Marka, dayanıklılığa önem veren tasarım anlayışıyla beraber koleksiyonlarında sürdürülebilir materyal tercih ederek, koleksiyonların karbon ayak izine sebep olmayışı ile çevre için sürdürülebilir bir gelecek kurulacağına inanılıyor. SNOC, tasarım anlayışını sadece bir dış mekân olarak değil, dünyanın vitrini olarak gören ve göstermek isteyen bir perspektifte duruyor. 2023 koleksiyonlarında, hem materyal yapısı hem de tasarım çizgisi ile zamana meydan okuyan, yaşam alanlarına fonksiyon ve farklı bir vizyon katacak parçaları ince ve kritik dokunuşlarla çeşitlendirilmiş.

Koleksiyonda natürel dokusu ile doğal bir çekim alanı oluşturan sentetik rattan ve ahşabın dayanıklı metallerle birlikteliğinden doğan oturma ve masa grupları, concrete kompozit malzemenin kullanıldığı masa grupları, fonksiyonel şezlonglar ve şemsiyeler, salıncak, daybedler ve dekoratif firepitler sunuyor.

snoc.com.tr


Pigalle M boy sehpa.

Pigalle S boy sehpa.


Ralph-noche masa grubu.


Pigalle oturma grubu.

BODRUM KEŞİFLERİ

Her sene bu köşeden okuyucularımıza selam veren Nevra Nergiz yine aldı eline kalemini ve sevdiği Bodrum mekanlarını bir bir kağıda döktü. Denenmiş, onaylanmış, defalarca test edilmiş yepyeni ve sıkı bir seçki huzurlarınızda...

UZAKTAN ÇALIŞANLAR BURAYA

Nihayet arkamızda bıraktığımız pandeminin kalıcı bir sonucu olarak hemen her yerde diz üstü bilgisayarlarıyla takılan pek çok profesonel Bodrum mekanlarını da istila etmiş durumda. Sabah erken saatte gidip yer kapmak koşuluyla tüm gün yayılabileceğiniz ilk önerim Bitez'deki **Nevale & Babun Artı.** İki işletme güçlerini birleştirdi ve ortaya nefis bir sinerji çıktı. Nevale ekşi mayalı ekmek ve simitlerine sağlıklı öğle yemekleri eklerken; Babun da 10 yaş üstü kitap seçkisini buraya taşıdı. Çalışma arasında lezzetli yemekler yiyebilir, biraz da kitap karıştırabilirsiniz. İlle de açıkhava ofisi olsun derseniz; **Zai Yaşam'**daki zeytin ağaçlarının altı sizi bekliyor. Zai'nin kahveleri ve enfes tatlılarından alacağınız enerjiyle verimli bir çalışma günü geçirebilirsiniz. Tabii daha sessiz bir köşe ararsanız kütüphaneye de girebilirsiniz. Son olarak; iç mekan dekorasyonunu değiştiren ve merkezi lokasyonu sebebiyle de Bodrum'ın beyaz yakalıları tarafından çok sık tercih edilen **Maride'**yi alalım mercek altına. Bilgisayar ekranını açmadan kendinize bir kruvasan ya da poşe yumurtalı tartine söyleyin. Gün boyu kahve ve çayı da yanınızdan eksik etmeyin! Maride'nin atmosferi hem aydınlık, hem sessiz hem de menüsü pek leziz.



Maride





Zai Yaşam

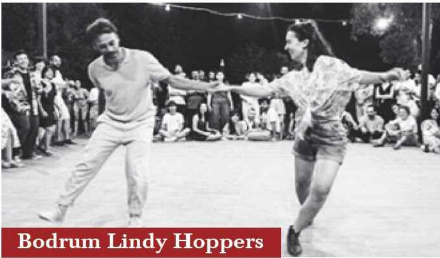


Nevale & Babun Artı



ES GEÇMEYİN

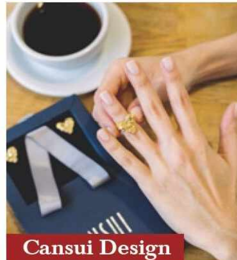
Bodrum çoğunlukla yeme & içmesiyle ünlenmiş olsa da buraya gelmeden önce takibe almanız gereken birkaç topluluğu da paylaşmak istiyorum sizlerle. Kendilerine Mutlu Ayaklar Evi diyen **Bodrum Lindy Hoppers'**çılar mesela... Caz müzik eşliğinde öyle tatlı salınıyorlar ki; onları hem izlemek hem de aralarına katılmak heyecan veriyor. Gümüşlük'teki atölyelerini ziyaret edebilir, dans derslerine katılabilir, pratiklerini izleyebilirsiniz. Biraz el becerisi geliştirmek isterseniz **Cansui Design'**ın takı atölyesinde çıraklığa talip olabilirsiniz. Burada işin ustasından takı yapmayı öğrenirken; samimi bir ortamda kahveli, çaylı, bol Bodrum sohbetli bir gün geçirebilirsiniz. Büyük şehirlerden gelen göçler sebebiyle kültür sanat alanında da pek çok atılım yapan Bodrum'un kadın girişimciler tarafından kurulan platformu **Art Melek** var bir de. Her sene yaptıkları Atölye Buluşmaları ile adlarını duyurdular ama farklı projelerle ufkumuzu açmaya devam ediyorlar. Sanatı ve sanatçıları uzun sofralarda buluşturdukları etkinliklerden birine denk gelirseniz hiç pişman olmazsınız!



Bodrum Lindy Hoppers



Art Melek



Cansui Design

EN YENİ GARANTİ LEZZETLER

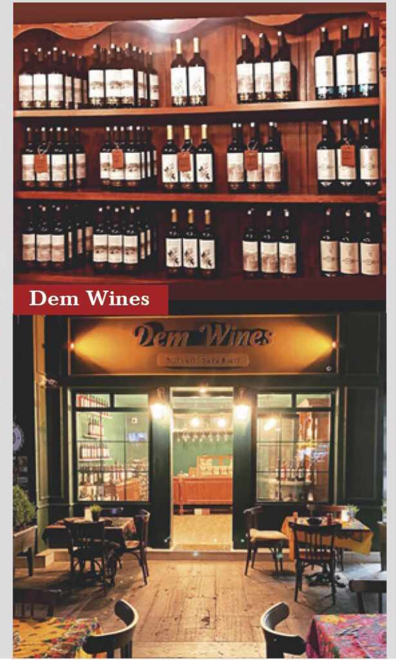
Sushi sevmeyene bile parmak yedirten bir Uzak Doğu yolculuğuna çıkartacağım önce sizi. Bodrum merkezdeki DoubleTree Marina Vista Hotel'in çatı katına çıkıyoruz ve karşımıza yarımadanın en lezzetli sushi restoranı çıkıyor: **Nama Sushi Bodrum**. Manzara zaten konuşulmaya gerek olmayacak kadar nefes kesici. Menü ise envayi çeşit sushi ve raw food alternatifin yanı sıra fried sushi denen aşırı lezzetli seçeneklerle bezeli. Buradan kakıp yönümüzü Yalıkavak tepelerine çeviriyoruz. **Birdcage33** adından da belli olacağı gibi panoramik manzarasıyla selamlıyor bizleri. Şefin elinden çıkan özel lezzetlerle romantik bir akşam yemeği yiyebilir; havuz başında şarabınızı yudumlayabilirsiniz. Aynı zamanda konaklama imkanı da sunduğundan tatiliniz için sakin ve gustosu olan bir alternatif olarak listeleyebilirsiniz. Bitez marinanın karşısına açılan **Tike Bitez** garanti lezzet arayanlar ve işini riske atmak istemeyenler için ideal. Klasik Tike lezzetlerini; kebap ve mezeleri Bodrum esintisi eşliğinde deneyimlemek isteyenler kaçırmasın. Bu kategorideki son önerim ise meyhaneler sokağının içinde pırlanta gibi parlayan **Dem Wines**. Süryani şarapları satılan dükkanın önüne attığı masalarda oturup bir peynir tabağı sipariş edebilir ve farklı şarapların tadına bakabilirsiniz.



Birdcage33



Nama Sushi Bodrum



Dem Wines



Tuz Duman



Yüzgeç



Pizzaria Mia Bodrum

ELİ KULAĞINDA OLANLAR

Henüz kapılarını açmamış olmasalar da bu yazı şenlendirecek birkaç yeni mekan önerisi daha yapalım. Dedikodu kazanında şu sıralar en tepede bir yol üstü meyhanesi olan Atgeç'in Ortakent sahiline kondurmak için çalışmalara başladığı balık restoranı ***Yüzgeç*** var. Bir Atgeç müdavimi olarak merakla beklediğim bu yeni restoranın kapısındaki kuyrukları şimdiden hayal edebiliyorum. Bir başka yeni haber geçen senenin popüleri ***Tuz Duman***'nın yer değişikliği hakkında. Merak etmeyin çok uzaklaşmıyorlar, yine Gümüşlük'te ama bu kez tam göbekte olacaklar. Halk plajının hemen yanında yine aynı ekip, aynı salaş ambiyans ve aynı enfes tabakları bulabilirsiniz. Geçen sene en sevdiğim mahalle pub'ları listesinde sıraladığım Manuel'in işletmecileri ise mekanın hemen yanına bir pizzacı konduruyor. ***Pizzaria Mia Bodrum*** parmak arası terlik mevsimi açıldığı zamanlarda midemizi şenlendirecek gibi duruyor.

Ege mimarisinin yaşayan örnekleri

Bodrum'dan başlayıp Batı kıyıları boyunca devam ederek Çeşme, Seferihisar ve en yukarda Kaz Dağlarına uzanan rotada kalbimizi fetheden evleri geziyoruz.

Fotoğraflar Mehmet Öksüz, Yerce Art/ Emin Emrah Yerce, Kadir Aşnaz, Fevzi Ondu, Emre Başak.



Bodrum'da

KERPİÇ EVİN HİKAYESİ

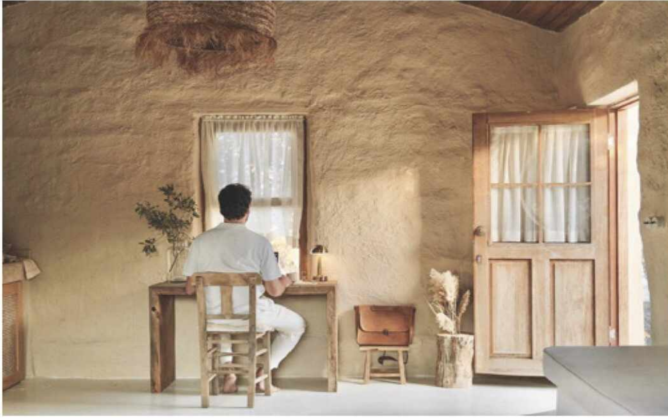
Bodrum'da 20 dönüm arazi içinde yer alan kerpiç ev, ev sahibi Mustafa Türk ve tasarımcısı iç mimar Mehmet Öksüz'ün dört yıldır üzerinde çalıştıkları bir proje. İç bölmesiz tek alan içinde kurgulanmış yapı, geleneksel köy evlerinden ilham alıyor.



Mustafa Türk

Mehmet Öksüz, doğma büyüme Bodrumlu. 2010 yılında iç mimarlık okumak için İstanbul'a gitmek dışında ayrılmamış bu yarımadadan. ''Bir Egeli olarak, mekân tasarlarken vermeye çalıştığım his samimiyetten ve insanı kucaklamaktan yola çıkıyor.'' diyor. Ev sahibi ise yine bu coğrafyanın insanı, Bodrumlu yaratıcı bir ruh, Mustafa Türk.

20 dönüm bahçe içerisinde 30 m^2 bir ev burası. Kerpiç evin doğa içindeki kayboluşu, ona uyumlanışı, saygısı, sadece ağaçlara değil, tüm canlılara olan sevgisi her bir malzemesinde, formunda, sıvasında hissediliyor. Bu mimari, içinde yaşayana huzur, sağlık ve mutluluk da verir.



Bölücü duvarları olmayan evin mutfak ve yaşam alanını ayırmak için zeminde dairesel formda 15 cm'lik bir basamak yaratmışlar. Çatıyı oluşturmak için eski evlerden sökülmüş masif mertekler kullanılmış. Dairesel pencerenin önündeki sedir, zemine sabit olarak üretilmiş. Evdeki tüm tamamlayıcı ürünler Gibi Bodrum'dan. Koltuk ve orta sehpa lokal antika dükkanlarından alınmış.





İzmir, Seferihisar'da

TABİATIN İÇİNDE MÜKEMMEL DENGE

İzmir Seferihisar'ın Gödence köyünde konumlanan ev, beşi anıt ağaç, en genci 300 yaşında olan 140 adet zeytin ağacının bulunduğu muazzam bir floranın orkestra şefi gibi.

İzmir Seferihisar'da konumlanan bu yapı, bütünüyle primitif, ham ve yabani bir doğanın dağınık estetiği içinde doğmuş, iyi planlanmış bir mimaride, araziye eşlik eden, duygular arasına denge getiren, bakir bir mahremiyet kozası. Doğal habitat ve insan arasında gerçekleşen ilk bağ, ev sahibi avukat Ömer Erdoğan'ın araziyi görmesi ve bir gün içinde satın alması ile başlıyor. Erdoğan'ın bu ani kararı, arkadaşı tasarımcı Ozan Erden'i araziye getirmesi ve hayallerini anlatması ile devam ediyor. Multidisipliner bir yaratıcı olan Erden, Bodrum, İstanbul ve İzmir aksında iç mimari projeler gerçekleştiren, hem tasarım hem sanat konusunda üretim yapan bir profesyonel. Çevresinde şarap bağları, çam ormanları, zeytinlikler ve eşsiz vadiler bulunan arazi aslında bir zeytinlik olarak alınsa bile, ikili burada bir yaşam alanı yaratmaya karar vermiş.









Ozan Erden







Farklı cephelerden yemyeşil florayı seyreden ve bol günışığı alan salondaki kanepenin tasarımı Ozan Erden'e üretimi ise Rada Mobilya'ya ait. Eski bir sandık olan orta sehpa, Urla'daki Sihirbaz Antika/ Barbaros Çubukçu'dan alınmış. Deri Barcelona Chair, Zara Home ürünü. Hakan Ezer tasarımı dresuar Sihirbaz Antika/ Barbaros Çubukçu'dan alınmış. Mutfağın endüstriyel aurasını yumuşatan antikalar, tam bir Anadolu karması: Hatay işi cam kavanozlar Kırkağaç'taki Ozan Antik'ten ve eski ecza porselenleri Basmane'de konumlanan antikacı Hasan Özkan'dan alınmış.





Bodrum Demirbükü'nde

EGE'NİN MODERN RUHU

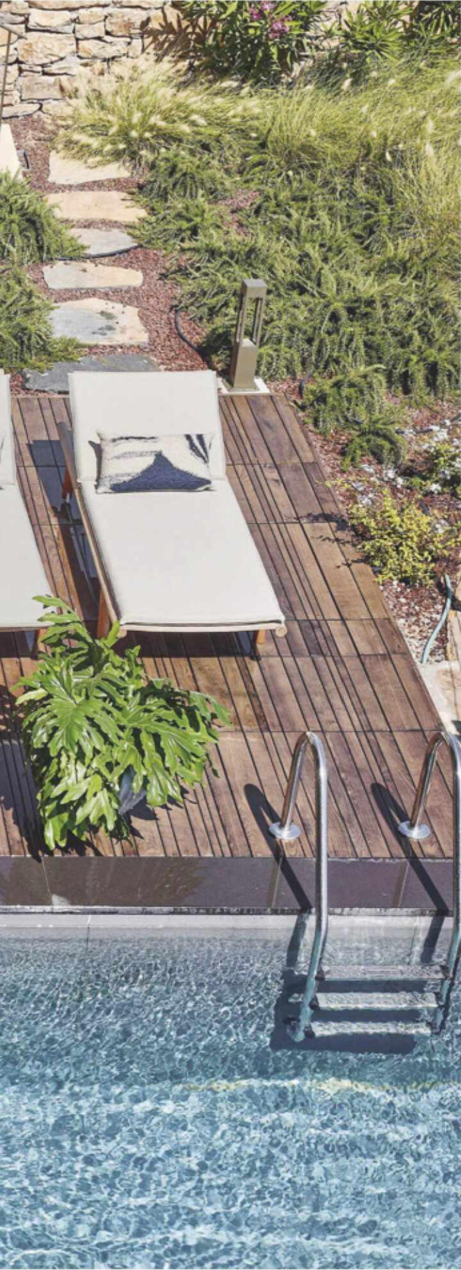
Güneşin yıkadığı bembeyaz mimarisi, koskoca maviliğin içinde bir başına özgürlüğün ve doğanın keyfini süren yaşam stili ile Yunan Adaları, ilham tanrıçalarını Ege'ye bırakıyor. Denizin karşı kıyısı Bodrum Demirbükü'nde konumlanan bu ev de ilhamını tanrıçaların peşine düşerek buluyor. Mekân tasarımcısı İrem Abay Boysanoğlu'nun kurguladığı modern Ege evi, sahiplerinin hayallerini de gerçeğe dönüştürüyor.



Bahçede kot farkı nedeniyle havuz bir alt kotta konumlandırılmış. Bahçedeki yemek masası yeşil yansımalarıyla göz alıcı bir tasarıma sahip, Paola Lenti marka Mozaik'ten alınmış.

Evin giriş holünde yapılan ilk karşılama evin genel senaryosu hakkında ilk ipuçlarını veriyor. Büyük beyaz küpler Yargıcı Homeworks'ten alınmış. Çimento ayaklı Gervasoni yuvarlak masa, Moda Bagno'dan alınmış.

Giriş katında manzarayla buluşan salonda kanepe ve koltuklar B&B Italia marka, Mozaik'ten alınmış. Taş dokulu orta sehpa Mustafa Toner tasarımı, Enne'den alınmış.





Bodrum'un en güzel koylarından Demirbükü'nde doğayla buluşan lüks bir yaşam vahasına dönüşen Mesa Demirbükü evlerinden birindeyiz. Etrafını çevreleyen doğayla barışık, fonksiyonel, şeffaf ve yalın bir karakter kazanan ev, mekân tasarımcısı İrem Abay Boysanoğlu'nun imzasını taşıyor. Tasarımcının mekânı hafifletmek üzerine kurguladığı plan bu akışkan mekânı ev sahiplerinin tam da hayal ettiği noktaya taşımış. Tasarımdaki saflık, etrafı saran muhteşem manzaranın odak noktası olarak kalmasına, mimarinin zarafetle geri planda kalması ise bu güzelliğin müdahale edilmeden muhafaza edilmesine olanak tanıyor.

İki kat üzerine 550 m² olarak planlanan evde, kimi zaman içerisi dışarıya, kimi zaman da dışarının doğallığı içeri taşınarak sınırsız, özgür ve konforlu bir yaşam stiline izin veriyor.

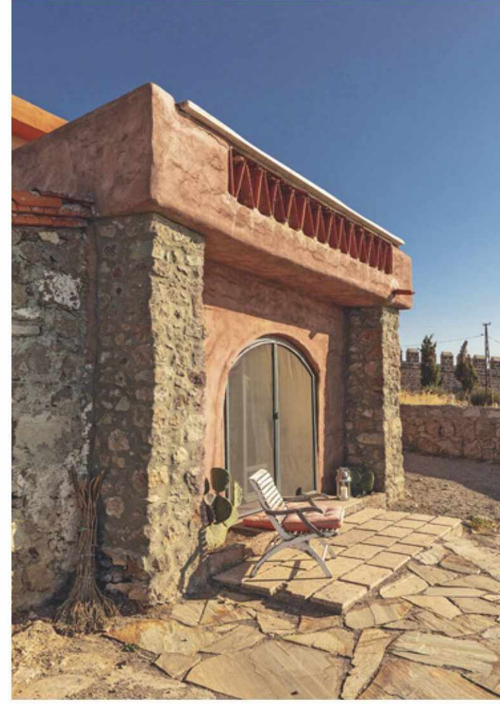

İrem Abay Boysanoğlu



Ayvacık, Babakale'de

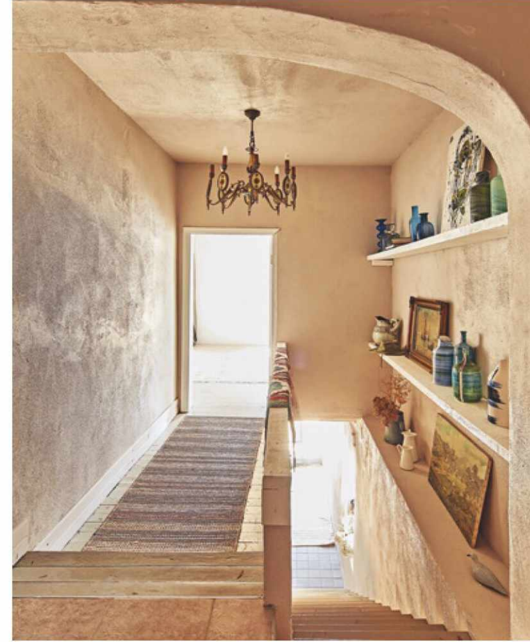
TAŞ EVİN BÜYÜSÜ

Kuzey Ege'nin doğal güzelliklerinin büyüsünü yansıtan balıkçı köyü Babakale'deyiz. Y: Mimar Esra Güray ve restoratör Ioannis Rappas'ın orijinaline sadık kalarak yenilediği köy evi ev sahibi Prof Dr. Feryal İlkova'nın huzur bulduğu yaşam sığınağı...



Kanepelerin üzeri Denizli'den alınmış Buldan bezleriyle örtülü. Phare Studio'dan alınmış hasır örgü bank sehpa olarak değerlendirilmiş. İkili siyah ahşap yan sehpalar ve vazo işlevi gören beyaz emaye sürahi Ikea'dan. Hardal rengi seramik şişeler Atina'dan. Abajur, aplik ve mermer yüzeyli yan sehpa ev sahibinin antika koleksiyonundan. Kilim Balıkesir'deki bir eskiciden alınmış. Perdeler Elvin Perde'ye diktirilmiş.





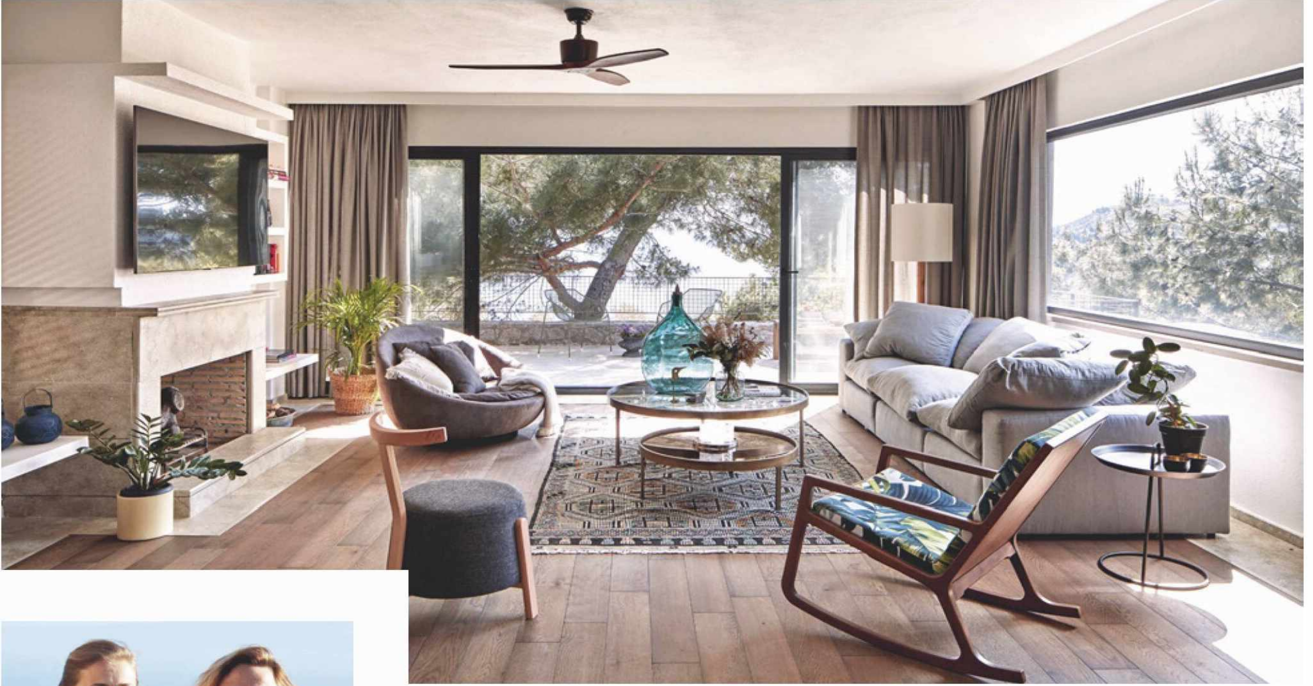
Çanakkale'nin Ayvacık ilçesine bağlı Babakale köyü Kuzey Ege'nin en batı ucunda, eski Osmanlı kalesinin hemen yanı başında konumlanıyor. İstanbul'da yoğun bir iş hayatı olan ev sahibi, gastroenterolog Feryal İlkova, tempolu işinden fırsat buldukça burada zaman geçirip dinleniyor. Ege'nin dingin mavi sularına karşı konumlanmış bu yapı ev sahibinin buradan aldığı ikinci köy evi. İlk aldığı 100 yıllık köy evinin renovasyon çalışmalarında Y. Mimar Esra Güray ve restoratör Ioannis Rappas ile çalışan ev sahibi sonuçtan oldukça memnun kalınca bu evde de yine aynı ikiliyle çalışmayı tercih etmiş. Yaklaşık 110 m2 olan, iki katlı ve üç yatak odalı evin renovasyon işleri yaklaşık altı aylık bir süreçte tamamlanmış.



Kaz Dağları, Kayalar köyünde

KAYALARA YASLANAN EV

Türkiye'nin önemli menajerlik şirketi ID İletişim'in sahibi ve yaratıcı yapımcılık yapan Ayşe Barım'ın kaya duvarına dayanmış evi, Kaz Dağları'nın doğal dokusunu koruyan Kayalar köyünde yer alıyor.





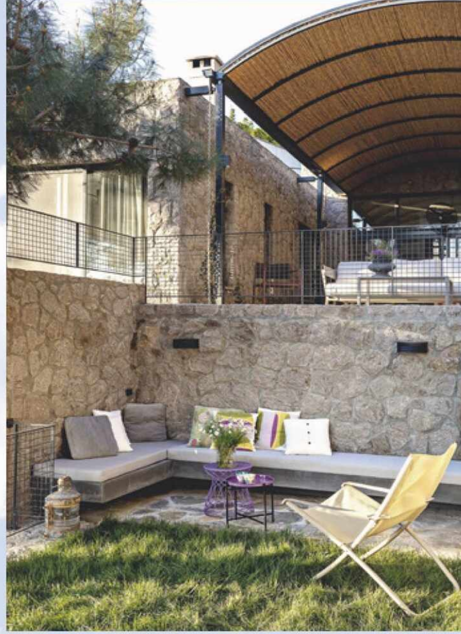
İç mimar
Elvan Karadeniz
ev sahibi
Ayşe Barım

Kaz Dağları, bereketli toprakları, tertemiz havası ve efsaneleriyle adından söz ettiren benzersiz bir coğrafya. İstanbul'a yakınlığı nedeniyle, kentin yoğun ilgisini çeken Kuzey Ege bölgesinde doğanın içinde, son yıllarda çok güzel taş evler yapılıyor. ID İletişim firmasının sahibi Ayşe Barım'ın evi de onlardan biri.
Barım'ın buköyü seçmesinin nedeni denize yakın, Midilli manzarasına hakim, hâlâ köy kimliğine sahip olması. Kayalar köyünde yaşayan mimar Coşkun Karadeniz ve iç mimar Elvan Karadeniz, bölgenin mimari dilini çok iyi bilen, yöre taşını, topografyasını, kayasını, iklimini, rüzgarını ve ışığını mimari projelerinde çok iyi kullanan iki yaratıcı isim. Birlikte bu evin tasarım ve yaratım sürecini tamamlıyorlar.

Salon, binanın en uç kısmında hem ön bahçeyi ve havuzu hem de çam ormanını algılıyor. Oturma gurubu hem denize hem iç avluya bakacak şekilde kurgulanmış. Kanepe karşısında şömine, üzerinde Tv bulunuyor. Şöminenin iki yanında simetrik, duvar ile bütünleşmiş alçıpan raflar ile tasarlanmış kitaplık ünitesi bulunuyor.









Doğal kaya duvarı ve çam ormanı içindeki dere arasında tasarlanan havuz, ufukta Midilli Adası'na uzanan deniz manzarasıyla nefes kesen bir görüntüye sahip.

DOĞAYA SAYGILI SEÇİMLER

Geçtiğimiz yıllarda lüks tüketim etiketiyle sunulan 'sürdürülebilir' kavramı artık 'doğaya saygı' manasıyla gündemimizde. Mevcut kaynakları korumaya yönelik hareket eden tasarımcılar, mimari, dekorasyon, teknoloji, moda, restoran, otel gibi birçok alana dokunuyor. Alanlarında öne çıkan, farklı sektörlerdeki 'yeşil adım'ları mercek altına aldık.

Yapım Selin Cebecioğlu.



Geri dönüştürülmüş pamuktan üretilen kilim, H&M Home.

DAHA İYİ BİR GELECEK MÜMKÜN

2020'de aramızdan ayrılan tasarımcı ve yazar Terence Conran yaptığı röportajlardan birinde şöyle diyor: "Modern toplumun yüzleştiği en önemli sorunlardan biri çevre. Günümüzde dünyayı en çok kirleten etkenlerin başında binalar geliyor. Geleceğin evleri çevre bilinciyle sürdürülebilirlik ilkelerine bağlı kalınarak yeşil teknolojiyle tasarlanacak. Gelecek nesillere daha iyi bir dünya bırakabilme telaşına giren insanların doğaya saygılı ürün ve çözümleri tercih etmeye başlamalarının tasarımcılara büyük bir fırsat yaratacağını düşünüyorum. Her zaman iyi niyetli yaklaşımla tasarımların insanların hayatını güzelleştireceğine inanıyorum. Daha iyi bir gelecek için daha uzun ömürlü ve doğaya daha saygılı tasarımlara sahip olmamız şart."







Geri dönüştürülmüş ahşap masa, Zara Home.



Nordviken bar sandalyesi, Ikea. Studio Patato marka Mushroom kilim, hipicon.com



Zara Home.

"İşin sırrı kimliğimizin, yaşadığımız alanların ve bize eşlik eden nesnelerin özünü keşfetmekte." **Vincent Van Duysen**



Mutfaklarda plastik temizlik gereçleri yerine geri dönüştürülmüş ahşap malzemeleri tercih edebilirsiniz.

Artık bir tasarım yapılırken, yaşam döngüsüne katkısı ya da zararı, üretirken ve kullanırken harcayacağı enerji miktarı gibi birçok detay hesaplanıyor. Amaç tabii ki ekolojik dengeyi bozmayacak kadar az miktarda doğaya zarar vermek. Hatta mümkünse hiç zarar vermemek. Üretim aşaması kadar, kullanım süresi de tasarımın ekolojiye katkısını düşündürüyor. Bir ürünün ömrünü uzatmanın birçok yöntemi var. Teknik açıdan dayanıklı olması kadar, yenilenebilir biçimde tasarlamak da önemli. Tasarımın hayata geçmesindeki enerji tüketimini kontrol etmek, çevreyle barışık tasarımın en önemli kriterlerinden biri. Dolayısıyla sürdürülebilir tasarım yalnızca doğal ürün seçmek değil. 'Doğal ürün' ibaresi yerine 'doğa dostu ürün' denmesinin sebeplerinden biri de bu. Sürdürülebilir tasarımın önemli adımlarından biri de dünyada var olan ürün sayısını çoğaltmak yerine halihazırdakileri değerlendirmekten geçiyor. Kullanılmayacak ürünü değerlendirecek bir yere vermek ya da zaten çoktan üretilmiş bir ürünü tercih etmek gibi unsurlar içeriyor. Ekolojik dengeye katkılı seçimler restoran ve otellerde de gündem. Restoranlarda Yeşil Michelin Yıldızı, otellerde ise Green Globe Sertifikası bu gücü taçlandıran belgelerden.



Tüp sıkıcı, Tchibo.



Geri dönüşümlü şişelerden yapılan Meller marka güneş gözlüğü, Beymen.



Hindistancevizi kabuğundan yapılan Coconut kâse, Gaia's Store.



Bardak altlığı, Tchibo.



Porland, Yuvam Dünya Derneği ile başlattığı işbirliğiyle Re-Gen One&Only serisini oluşturmuş.



Yeniden kullanılabilir bambu pipet seti, Gaia's Store.



Günsan Dimmer anahtarı, iç mekân aydınlatmasında voltajı kontrol ederek enerji verimliliğini artırıyor.



Bio-On işbirliğiyle geri dönüştürülmüş malzemeden üretilen Kartell marka modüler depolama ünitesi, Sihir Mobilya.

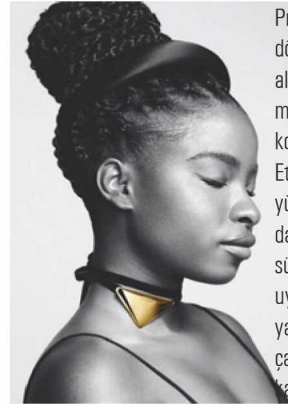
"KARTELL GEZEGENİ SEVİYOR"

1967'de Anna Castelli Ferrieri tarafından tasarlanan modüler tasarım, tamamen eko-sürdürülebilir versiyonunu yeşil, pembe, bej ve sarı olmak üzere dört renkte satışa sundu. "Araştırma bizim görevimiz ve inovasyon ile tasarımı bir araya getirmek için deneyler yapmaya devam ediyoruz. Değerlerimize bağlı kalarak, yeni ve gelişen endüstriyel süreçler üzerinde çalışarak 70. yılımızı doldurmanın ve bir kilometre taşına daha ulaşmanın mutluluğunu yaşıyoruz. Müşterilerimize son derece yüksek kaliteli bir biyoplastik ürün sunmak için Bio-on ile çalıştık ve bunu yapmak için dünyaca ünlü ürünlerimizden birini seçtik. Biyoplastik araştırmaları, iyi sürdürülebilirlik uygulamalarını teşvik etmeyi amaçlayan "Kartell gezegeni seviyor" projesinin bir parçası olarak inovasyon yolculuğumuzun yanı başında yer alıyoruz."

Kartell Yönetim Kurulu Başkanı Claudio Luti

Doğal olarak sürdürülebilir ve kadim bir bitki lifi olan keten, hipoalerjenik özelliğinin yanı sıra diğer lif türlerine göre üretiminde çok daha az su gerektiriyor. Kimyasal kullanılmadan üretilebiliyor. Dayanıklı lif yapısı malzeme kalitesiyle uzun süre kullanıma vesile oluyor. Ketenin dönüşüm sürecinde ortaya çıkan atık malzemeler tamamen geri dönüştürülebilir özellikte. %100 pamuk, genetiği değiştirilmemiş, doğal üretimi belirtir.

Ethnicraft.



Prada'nın, geri dönüştürülmüş altından yapılmış mücevher koleksiyonu Eternal Gold, 21. yüzyıl lüksüne dair bilgi veren sürdürülebilir uygulamaların yanı sıra eski çağlardan kalma zanaat tekniklerini üzerinde taşıyor.

Blekinge yastık, Halsa.



Tünel keten misafir havlusu, Haremlique.



Airfyer XXL, Philips.

Lavaboya dökülen 1 litre kızartma yağı, 1 milyon litre suyu içilmez hale getiriyor. Airfryer, kızartmak istenilen yemekleri çok az yağ kullanarak veya hiç yağ eklemeden pişirmek için sıcak havayı kullanıyor; böylece yüzde 90'a kadar daha az yağ ile kızartma işlemi gerçekleştiriyor.



Skogsta masa, Ikea.

Elevado çift kişilik keten yatak örtüsü, Chakra.

Geri dönüştürülmüş pamuktan üretilen kilim, The Keep.

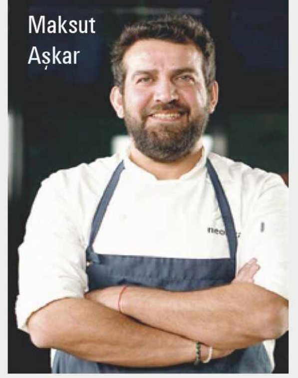
Illy kahve kapsüllerinden geri dönüştürülmüş Re-Chair, Sihir Mobilya.



Cozy and Soft, atölyesinde artan iplikleri atmıyor, püskül olarak geri dönüştürüyor. Artan kumaş parçalarını ise çift renkli ürünlerinde değerlendiriyor.



YEŞİL MİCHELİN YILDIZI NEOLOKAL'İN

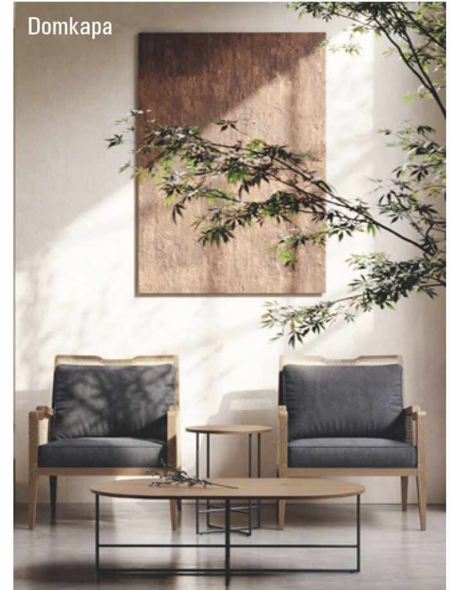


Maksut Aşkar

Dünya genelinde 15 bin restoranın Michelin Yıldızı var. Yeşil Michelin Yıldızına ise dünyada sadece 381 restoran sahip. Şef Maksut Aşkar'ın çevreye duyarlı, etik lezzet ve servis anlayışıyla ilerleyen restoranı Neolokal, Ekim ayında açıklanan listede Yeşil Michelin Yıldızı'yla yerini aldı. Peki, yeşil restoranlarda ne gibi özellikler aranır? Özetle, atık azaltma ve geri dönüşüm sağlaması, enerji ve su kullanımının tasarruflu olması, sürdürülebilir gıdaların tercih edilmesi, kimyasal kirliliğin önlenmesi, dayanıklı malzeme seçimi gibi özünde yine doğaya saygılı servis ve tüketim anlayışı aranıyor.

YEŞİL EVLER

Doğaya yakın olmak fiziksel, ruhsal ve zihinsel sağlığı iyileştirir. Bizi varlığımızın ardındaki gerçeği ve daha mutlu bir dünyanın nasıl görüneceğini keşfetmeye zorlar. Ayrıca insanlar genetik olarak doğa ile bir arada kalmaya koşullandırıldığından, doğa-insan bağlantısının yokluğunda içimiz yalnızlık ve mutsuzluk duygusuyla kaplanır. Bu iyileşme hareketinde yapmamız gereken en önemli şeylerden biri onu hep yakınımızda tutmak. Bunun için yaşadığımız mekânı tasarlarken ham ahşap, taş, seramik, keten, pamuklu, bambu gibi doğal malzemelerden, bitkilerden, beyaz, bej gibi ruhu dinlendiren renklerden ilham alabiliriz.



Domkapa

BİLİNÇLİ TÜKETİME 'VİNTAGE' YAKLAŞIM

1945-1950 arasındaki süreçte 'kıtlık' kelimesiyle tanışan dünya, çok yönlü düşünüp üretim ve tüketim konusunda yeni bir harekette bulunmaya başlamış. Sonuç olarak ürün yalnızca göze değil aynı zamanda ekosisteme ve ekonomiye de cevap verecek şekilde var olmalı kanısına varılmış. Kullanım dışı ürünün ihtiyaç sahibine verilmesi ya da takas edilmesi desteklenmiş. Alınan malzemenin yapım aşamalarının doğaya saygılı olması kadar, var olan ama kullanılmayan ürünlere yönelmek de önemli hale geliyor. Vintage ürün seçmek gibi…
Vintage deyince aklınıza hemen klasik formlu antika ürünler gelmesin. Mid Centry-Modern dönemine ait zamansız tasarımları bulmak da mümkün. İstanbul'da Dank ve House of Junk, ikinci el tasarım orijinal mobilya söz konusu olduğunda mutlaka uğramanız gereken adreslerden. Yakın zamana ait ikinci el mobilyaları da bulabileceğiniz bu iki adres dışında Horhor, Çukurcuma, Feriköy, Kadıköy, Dolapdere gibi semtlerde kurulan bitpazarlarında çeşitli dönemlere ait ürünlere ulaşabilirsiniz.



OKSİJENİ BOL YAŞAM KÖŞELERİ

Sıcak yaz günlerinde mevsimin enerjisinden ilham almak ve güneşin tadını doyasıya çıkarmak için açıkhavadaki konfor alanlarımıza çekiliyoruz. Doğayla kurduğumuz bağlantının önemli bir parçası olan, rahatlatıcı etkiye sahip dinlenme köşelerinde günlük tempomuzu biraz düşürerek ruhumuza iyi gelen duyguları harekete geçiriyoruz.

Yapım İrem Somer.


Sarkıt,
Mudo Concept.

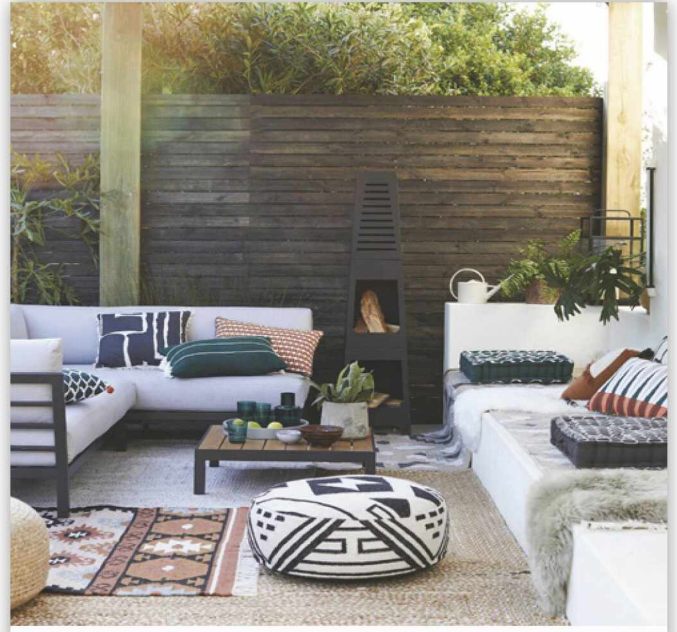

Forestier marka Bamboo Square sarkıt aydınlatma, Tepta.


Keten şapka,
Sibi Hats.


Sepet, Yargıcı Homeworks.


Ayna,
Yargıcı Homeworks.


Hamak,
Zara Home.



AÇIKHAVA SALONU

Monotonlaşmış şehir yaşamı içinde kendimize küçük mutluluklar yaratabileceğimiz organik köşelerde her detayı, kendimizi daha iyi ve dinlenmiş hissedebilmemiz için bir araya getiriyoruz. Bu detaylar bizi düşsel bir dünyaya davet ediyor.


Andrea House marka fener, Beymen Home.


Marc Newson tasarımı Cappellini marka koltuk, BMS.


Konsol,
Koçtaş.


Mama sallanan koltuk, Hamm.


Keten battaniye,
The Mia.


Yastık,
Design State Home.


Mx Home yastık,
Beymen Home.


Jonathan Adler tasarımı koltuk, Beymen Home.


Yastıklar,
Cumba Selection.


Stoneware tabak,
H&M Home.


Fritz Hansen marka Poul Kjaerholm tasarımı PK24 daybed, Mozaik.

Örtü, Room Diaries.


Sehpa, Yargıcı Homeworks.



HAVUZ BAŞINDA



Kuş yemliği,
Feyza Tasarım.



Tona sarkıt
aydınlatma,
Mudo Concept.



Gaia yastık,
Bohemart.



Saksı,
Yargıcı Homeworks.



Avari kanepe, L'unica.

Oturma ve uzanma elemanlarının bir araya geldiği konfor odaklı bu deneyimde güneşle tatlı tatlı flörtleşirken suyun sakinleştirici etkisiyle ruhunuzu dinlendirebilirsiniz.



Keten minder,
Zara Home.



Pana hamak,
MVoice.



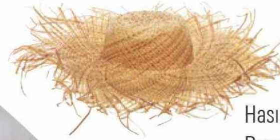
Örtü,
House of Mare.



Keten kimono,
H&M Home.



Bambu fener,
Mudo Concept.



Hasır şapka,
Dcey.





Poltrona Frau marka Roberto Lazzeroni tasarımı
The Secret Garden şezlong, BMS.

Forestier
marka Arik
Levy tasarımı
lambader,
Tepta.



Bamby
hasır puf,
Bella
Maison.



Dream
sehpa,
L'unica.



Ames marka tabure,
Beymen Home.



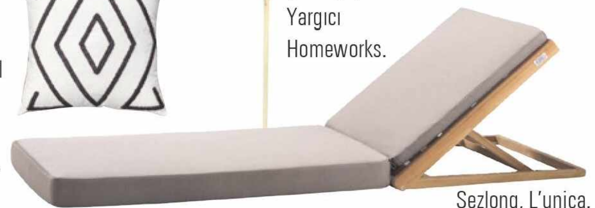
Şemsiye,
Yargıcı
Homeworks.



Enlil doğal
dokuma
yastık,
Joynodes.



Canasta daybed, Mozaik.



Şezlong, L'unica.

Bahaneye ihtiyaç duymayan havuz partilerinin, yemek davetlerinin, en lezzetli kokteyllerin, kısa uyku molalarının merkezi olan havuz kenarında suyun sakinliğine ve dinginliğine uyum sağlayacak renklerde ürünler kullanabilirsiniz.

Nest.



YAZ SOFRALARI


Delabro aplik, Bella Maison.


Kundalini marka Viceversa sarkıt aydınlatma, Tepta.


Bloomingville marka sepet, Beymen Home.


Servis arabası, Vakko Home.

Yaz mevsiminin enerjisinden alınacak hazzı yükselten kurgular, yaşamı farklı deneyimlerle renklendirmek isteyenlerin tercihi oluyor. Bir masa etrafında bir arada olmak gibi.


Tungi hasır sepet, Mudo Concept.


Şampanya kovası, Bakır İstanbul.


Cape Town kanepe, Chakra.


Tabak, Feeka Design.

Sugen marka servis seti, Beymen Home.


Masa örtüsü, H&M Home.

Roda marka kilim, Mozaik.


Bardak, Maji Atelier.


Sehpa, Naia Home.


Kâse, Dinofor.


Pumpkin fener, Leo Concept.


Yemek takımı, Zara Home.


Masa, Mudo Concept.


Kahve bardağı, Onni Design.


Koltuk, Cumba Selection.



2023

LANDSCAPE

CONTEMPORARY

BETWEEN

OUTDOOR

MONUMENTAL

ART ARCHIVE

SPACES

LIVING

ART AND CULTURE

snoc.com.tr